DibujArte Book

19

VANGUARDIA EDITORES

No. 19

vanguardiaeditores.com

Tomo 19

ESPECIAL DE DISTINTOS

TIPOS DE DIBUJO

DibujArte Book

TOMO 19

ESPECIAL DE DISTINTOS TIPOS DE DIBUJO

DIBUJARTE BOOK No.19 es publicada por ***EDITOPOSTER S.A.***
Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax. 13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en EDITORIAL ESFUERZO, Esfuerzo no. 16-A Naucalpan de Juárez, Edo. de México.

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102. Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYRSA S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

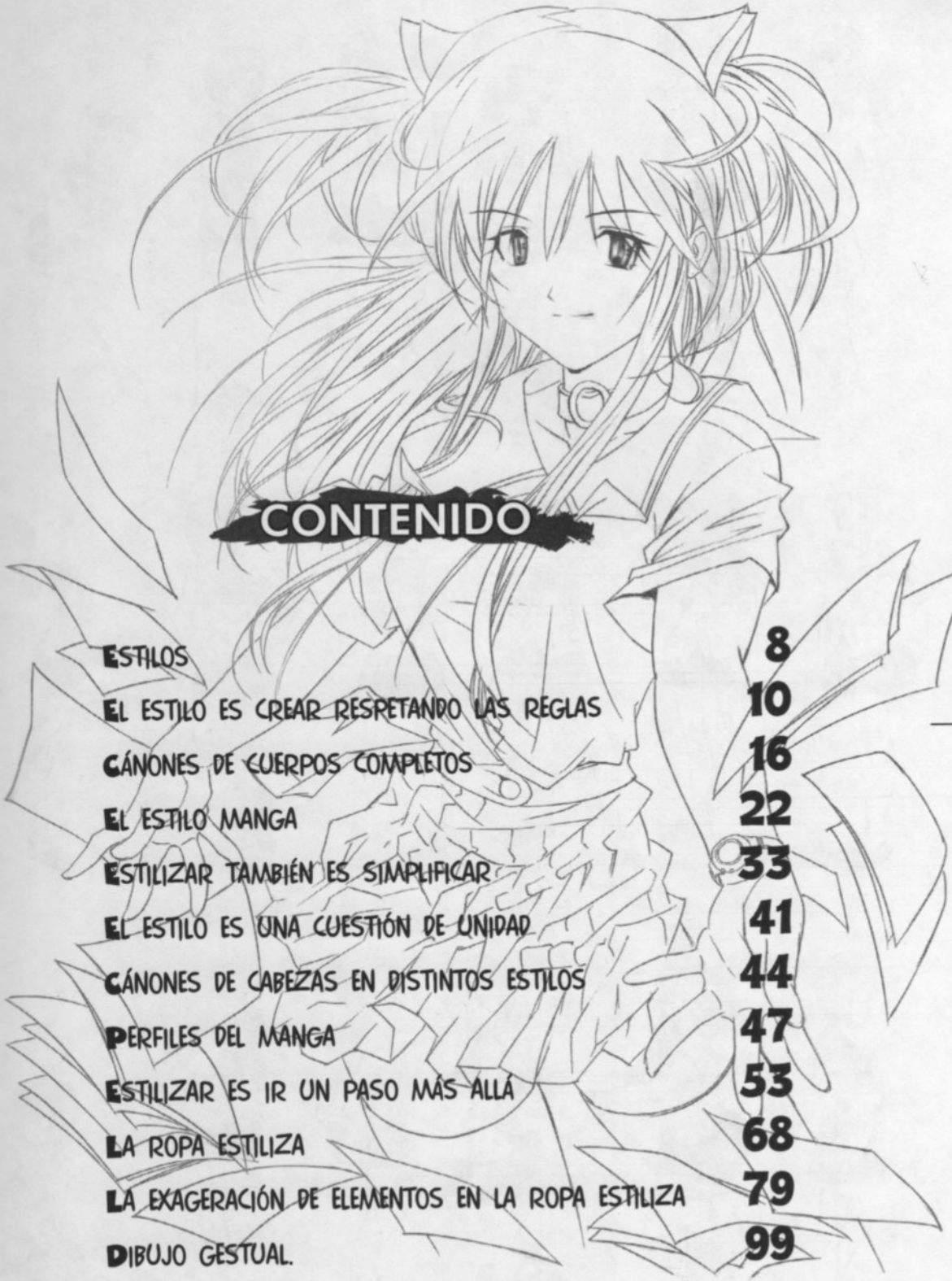
En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080.

Impresa en México Copyrigth © 2002 Fecha de publicación: OCTUBRE 2008.

Distribución en el Centro y Sudamérica: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena #135, col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 56-87-21-50 y 55-36-40-87, e-mail: commerce@prodigy.net.mx

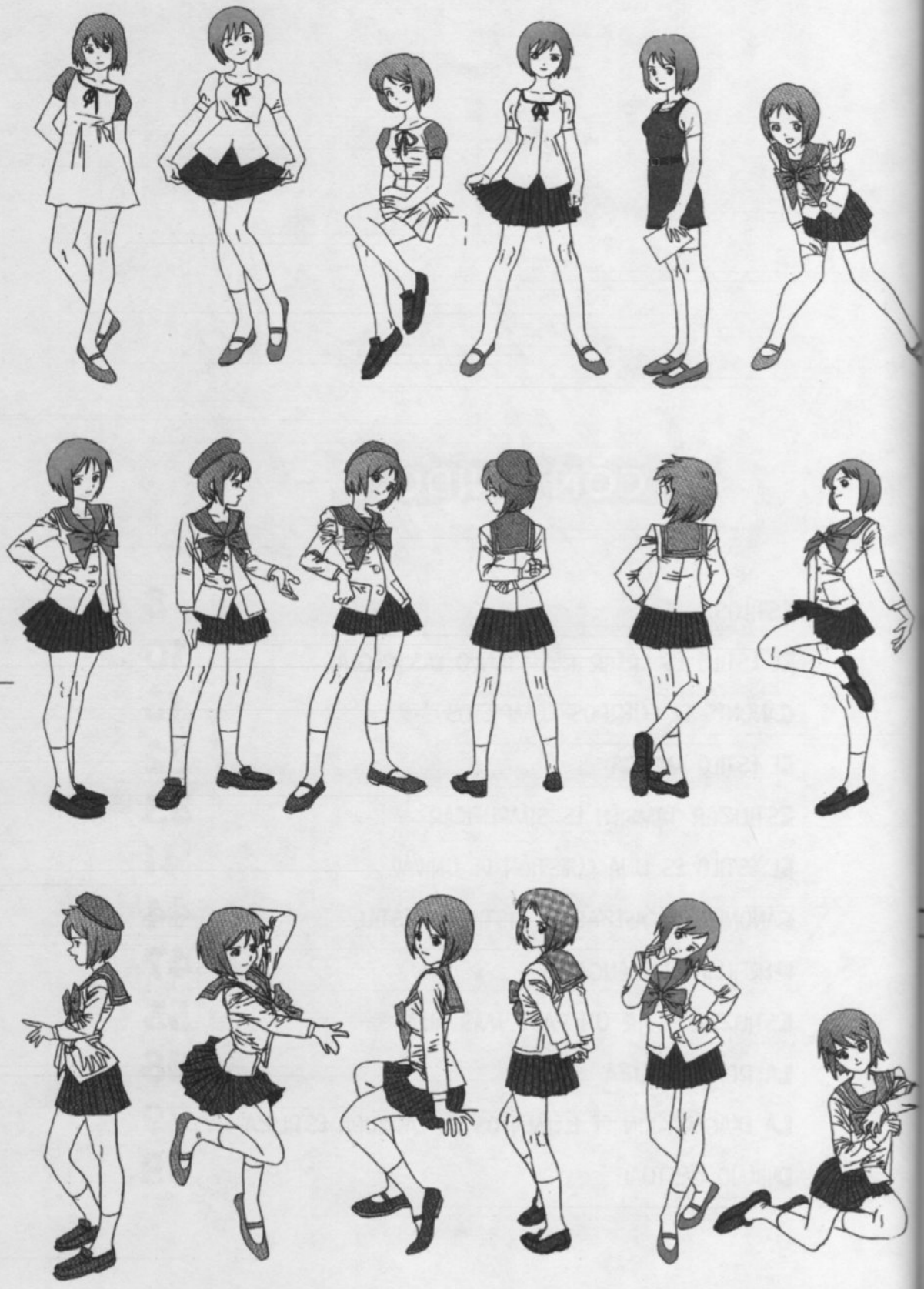
Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Méxicano de Propiedad Industrial No. de registro 937964.

Publicación Mensual.



CONTENIDO

ESTILOS	8
EL ESTILO ES CREAR RESPETANDO LAS REGLAS	10
CÁNONES DE CUERPOS COMPLETOS	16
EL ESTILO MANGA	22
ESTILIZAR TAMBIÉN ES SIMPLIFICAR	33
EL ESTILO ES UNA CUESTIÓN DE UNIDAD	41
CÁNONES DE CABEZAS EN DISTINTOS ESTILOS	44
PERFILES DEL MANGA	47
ESTILIZAR ES IR UN PASO MÁS ALLÁ	53
LA ROPA ESTILIZA	68
LA EXAGERACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ROPA ESTILIZA	79
DIBUJO GESTUAL.	99



ESTILOS

El problema del estilo es muy amplio, una cuestión realmente compleja. Ya hemos dicho antes que puede haber tantos estilos de dibujo como personas en el mundo. Una clara muestra de esto es que a pesar de que alguien intente dibujar exactamente como otra persona, no puede lograrlo aunque se esfuerce. Puede llegar a un nivel técnico profesional, incluso superar a aquel a quien admira, pero siempre habrá una diferencia notable entre lo que esta persona hace y aquella que lo ha influido.

Al dibujar mucho, al tener inquietudes y obsesiones diferentes, el individuo personaliza su dibujo, plasma en él sus necesidades, su estado de ánimo, sus sentimientos, su cultura y su tiempo; reafirma su personalidad, su edad, sus sueños, pone a trabajar su imaginación, su creatividad; todo influye en el estilo, las experiencias personales y cómo las tomamos, incluso, el grado técnico alcanzado ya que algunos son muy expresivos en su dibujo aunque no dominen la anatomía, mientras que otros son muy minuciosos y en contraparte pierden expresividad.

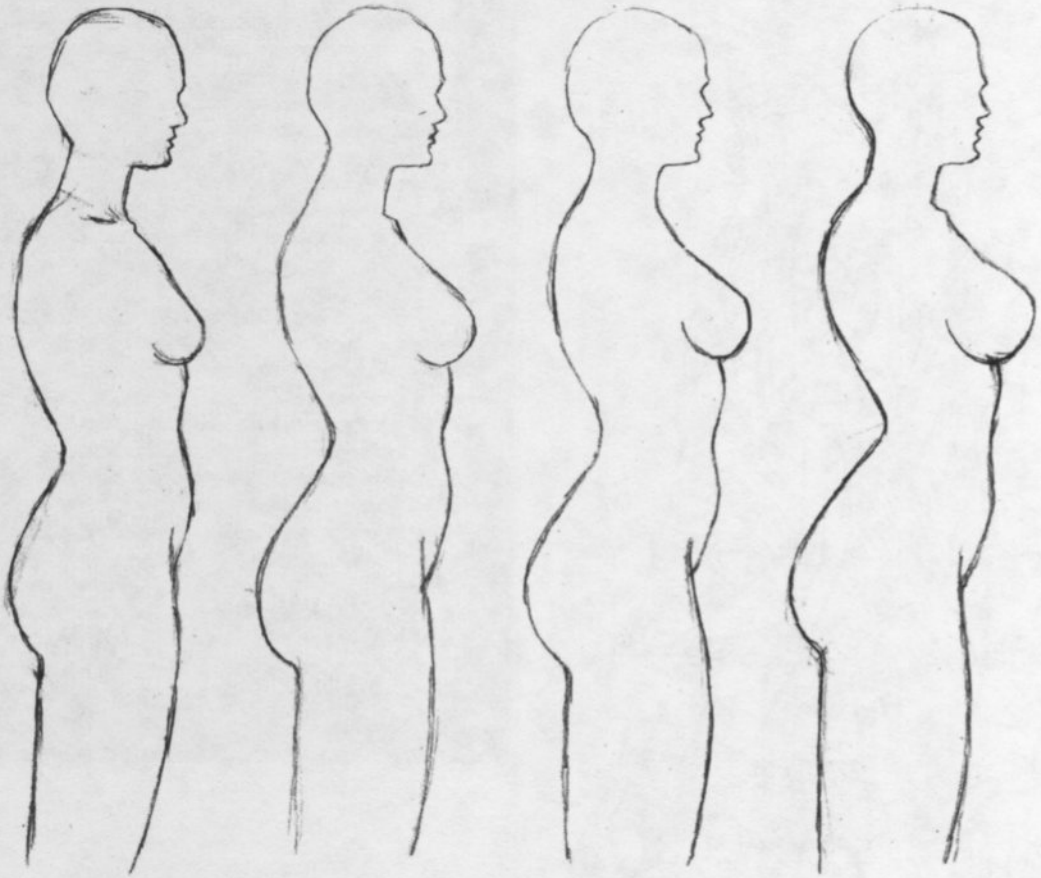
Una de las cosas que mayormente influyen en el estilo son las referencias visuales, es decir, lo que vemos; por supuesto, no todo lo que vemos sino aquello que nos dice algo, nos llama la atención, que básicamente nos gusta.

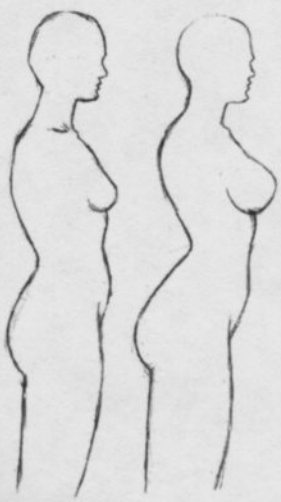
Las referencias visuales, sin embargo, no sólo son aquellas que nos gustan sino de las que estamos rodeados.

Hoy más que nunca estamos bombardeados por imágenes, a partir de la televisión, las revistas, el cine, los espectaculares publicitarios; no hay lugar libre de publicidad, la publicidad usa la imagen como medio para hacerse efectiva.

Todas estas imágenes intervienen en nuestra percepción de la realidad e indudablemente en nuestro estilo al dibujar. No es extraño que los personajes del manga, del anime, de la historieta en general y de la ilustración comercial estén atiborradas de la figura femenina delgadísima, estilizada por la gracia de las formas largas; este tipo de gusto no habría sido igual, por ejemplo en el Siglo XV, pero hoy en día la publicidad nos ha vendido la idea de la belleza relacionada directamente con la figura esbelta y, últimamente, esbeltísima.

EL ESTILO ES CREAR RESPETANDO LAS REGLAS





Así, la figura se ha "idealizado", de tal modo que lo más cercano a la perfección es lo más cercano al ideal; el estilo de dibujo está actualmente muy influenciado por la publicidad.

Vamos a hacer un ejemplo de esta idea a partir de un perfil. El primer perfil es uno normal y realista.

Al segundo le hemos aumentado el busto y los glúteos, lo demás lo hemos dejado igual.

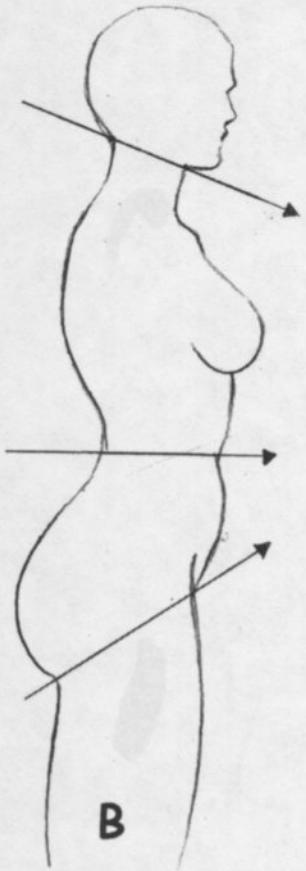
El mismo tratamiento sufre el tercero, pero a éste le arqueamos más la espalda de modo que parece más delgada.

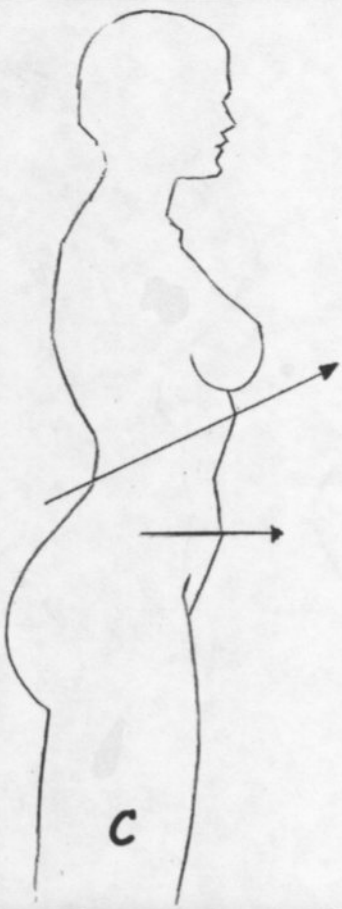
Al cuarto, aparte de aumentarle el busto y los glúteos se los hemos levantado un poco, lo que infiere juventud y fuerza.

Aunque la diferencia entre cada paso es sutil, observa en las figuras pequeñas la gran diferencia entre ambos perfiles, se trata de los pasos 1 y 4.

El perfil más estilizado es el más estéticamente atractivo. En el dibujo el estilo determinante, ya que entre más estilizado esté un dibujo puede resultar más visualmente agradable.

En este ejemplo hemos usado el perfil número 3. Resulta ser una chica muy atractiva aunque la figura está basada en un perfil normal, y la figura de abajo lo hemos exagerado aún más. Ahora, ¿en qué se basan las reglas de la estilización? ¿Cómo sabemos qué cosas exagerar y qué cosas dejar igual?





A

B

C

Lo primero que debemos decir es que las reglas de estilización no son absolutas. Esto quiere decir que aunque hay algunas directrices que veremos en este libro, no estamos describiendo un método para generar un estilo. Además, esto no sería cierto ya que un estilo se genera más allá de seguir una serie de reglas; el factor humano es el ingrediente complejo en la cuestión del estilo.

Dicho esto, pasemos a la primera regla: estilo es crear respetando las reales.

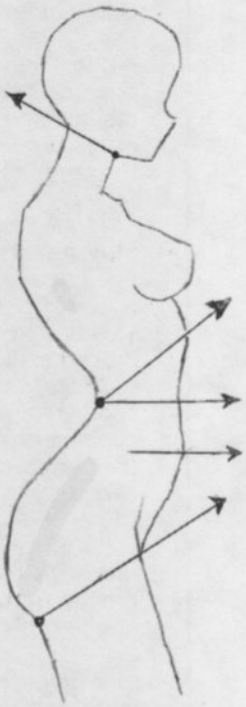
Hay una serie de reglas que cumple un perfil. En el perfil A, esta curva de ritmo debe formarse de manera natural en todo perfil.

En el perfil B la nuca debe quedar más arriba que el inicio del cuello, formando la diagonal que puedes ver en la figura.

La cintura coincide en que el punto más delgado del cuerpo está en la espalda y también en el abdomen como lo indica la segunda flecha.

En el perfil B, por último se ve que el glúteo siempre termina mucho más abajo que el vientre formando una diagonal.

En el perfil C, la cintura siempre forma una diagonal con respecto al punto más álgido que la caja torácica forma en el cuerpo. En este mismo perfil se puede observar que en el cuerpo hay una especie de pancita; aun en las figuras muy esbeltas se forma ésta, y siempre debe estar un poco debajo de la cintura.

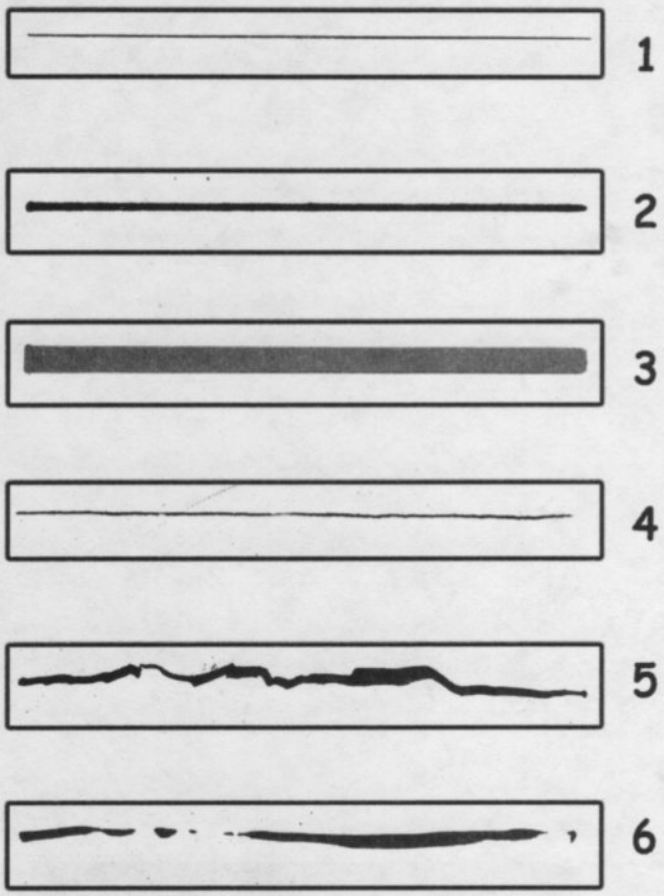


Fuera de estas reglas, se puede dibujar el perfil como tú quieras; es decir, si respetas estas reglas puedes crear. Así que dibujamos un perfil sumamente exagerado en cuanto a sus proporciones, con la cabeza muy grande y el cuerpo muy alargado y esbelto, pero como puedes ver, cumple con todas las reglas.

Al respetar las reglas obtenemos un perfil muy expresivo y estético.

Muchos quieren dibujar con figuras muy estilizadas, pero no conocen las reglas. Para desarrollar un estilo es necesario partir de una base de conocimiento.

El estilo tiene que ver con el uso de la línea, porque prácticamente todo dibujo utiliza la línea. Vamos a ver las características de cada tipo en particular.



1.- La línea recta como medida con regla es muy fría. A veces se usa para dibujo de fondos, como edificios u objetos manufacturados.

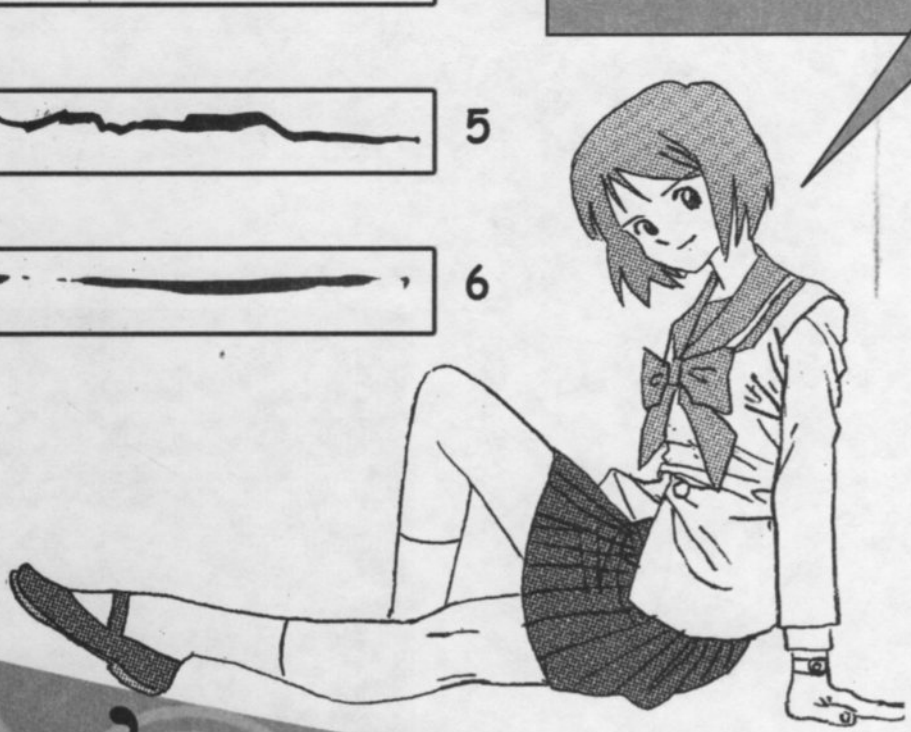
2.- Una línea gruesa es más calida que una delgada. Muchas veces los dibujos son delimitados con líneas gruesas con el fin de diferenciarlos del fondo.

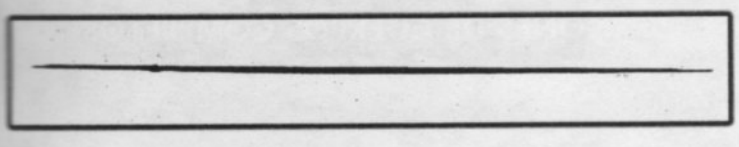
3.- El tono de la línea juega un papel muy importante; no es lo mismo una línea negra que una gris.

4.- La línea hecha a pulso le otorga mucho estilo a un dibujo. Piensa, si escribes a máquina no tienes mucho estilo, pero si lo haces a mano cualquiera puede reconocer tu letra porque reconoce tu "estilo" de escritura.

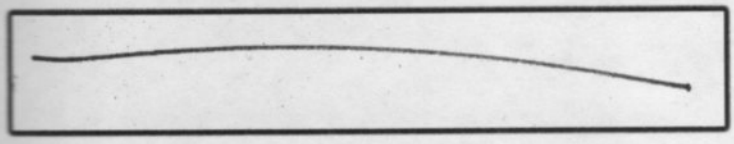
5.- La línea "borracha" puede dar mucho estilo si se usa apropiadamente; inconstante y quebrada puede representar muchas cosas.

6.- La línea interrumpida y chueca le da mucha personalidad al dibujo. Bien usada resalta como una cualidad gráfica.





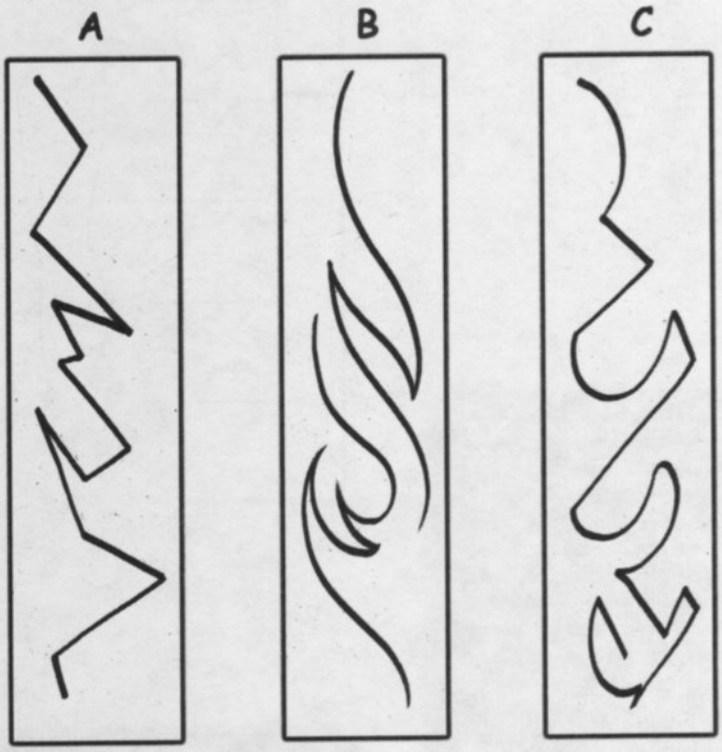
7



8

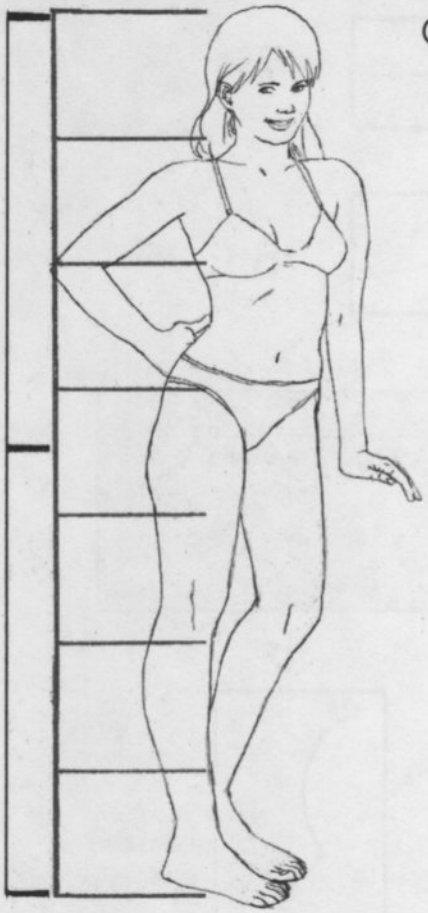
7.- La línea que comienza delgada, se hace gruesa y luego delgada otra vez. Esta línea ha sido usadísima en el dibujo de tipo comercial y le da un valor especial de luz y sombra.

8.- La línea expresiva se hace rápidamente, con un sólo movimiento de la mano. Le da dinamismo y movimiento al dibujo.



También observamos tres tipos de usos de la línea determinantes en el estilo:
A: El uso de la línea recta, muchos dibujantes basan su trabajo en el uso de líneas rectas y quebradas.
B: El uso de líneas curvas suaviza las formas, las hace ligeras y cinéticas, también puede feminizarlas.
C: Lo ideal es que el dibujo contenga líneas curvas y rectas, este contraste le da naturalidad y equilibrio al dibujo.
¿Qué tipo de líneas reconoces en tu estilo?...

CÁNONES DE CUERPOS COMPLETOS



Cada estilo tiene sus propias medidas en cuanto a la figura. Estas medidas determinan en gran parte el estilo del autor a quien nos refiramos.

El primero no es un estilo en particular, se trata de la figura realista. La figura humana no tiene un canon en particular. Se dice que un ideal es de ocho cabezas, pero en realidad ha habido muchos ideales a través de la historia. Este canon realista es de siete cabezas, un poco más cercano al promedio nacional, y las piernas miden lo mismo que el cuerpo, aunque sabemos que normalmente los pies miden menos que el cuerpo en el ser humano promedio.

El segundo canon es del estilo de **Travis Charest**. El canon es bastante realista y, aunque este autor suele dibujar las piernas más cortas, este canon es de ocho cabezas midiendo las piernas igual al cuerpo; el busto muy abundante es característico en este autor.

En el estilo del canon de la serie de *Evangelion* hay seis y media cabezas, y las piernas miden un poco más que el cuerpo. Cualquier estilo manga que cumpla con estas medidas tendrá cierta regularidad estilística. (Fig.A)

El estilo de **José Luis Belmont**, que usaremos en este libro, cumple con esta regularidad. Las piernas parecen más largas pero esto se debe a los tacones; la diferencia es que la figura es más robusta y la línea más recta y simplificada. (Fig.B)

FIG. A

FIG. B

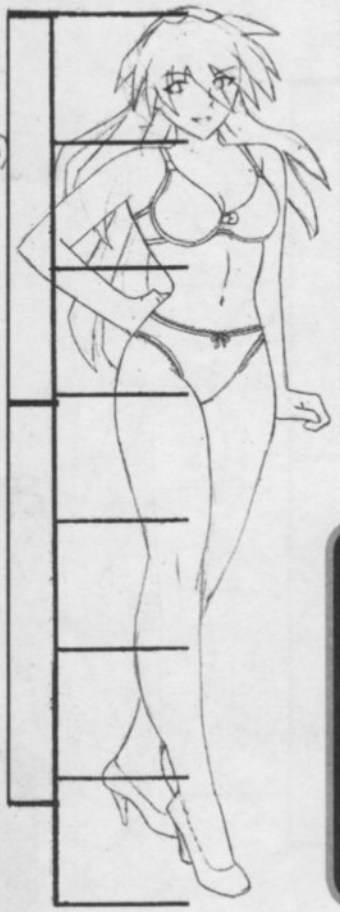
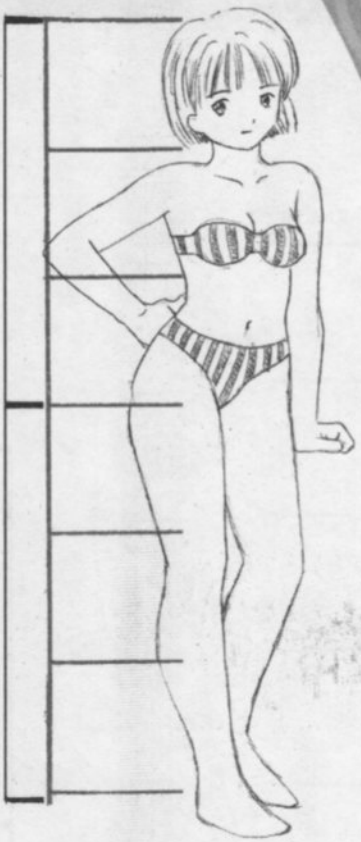


FIG. C



Por último, en este estilo la figura es o parece estar achaparrada, pero igualmente piernas y cuerpo miden lo mismo. El canon es de seis cabezas cerradas y se distingue por no tener las curvas características; los senos son pequeños y las plantas de los pies son pequeñas al igual que las manos. (Fig.C)

En el canon de **Masakazu Katsura** tenemos un canon de seis cabezas, pero muy diferenciable del anterior por lo delgado de la figura y sus formas muy bien definidas. En ocasiones los autores varían su canon haciéndolo con los pies más cortos o más largos. (Fig.A)

En un canon como el de **Humberto Ramos** tenemos una figura bastante larga y delgada, de siete cabezas y media. Es sumamente estilizado, pero conserva la regularidad; las piernas miden aproximadamente lo mismo que el cuerpo. (Fig.B)

FIG. A

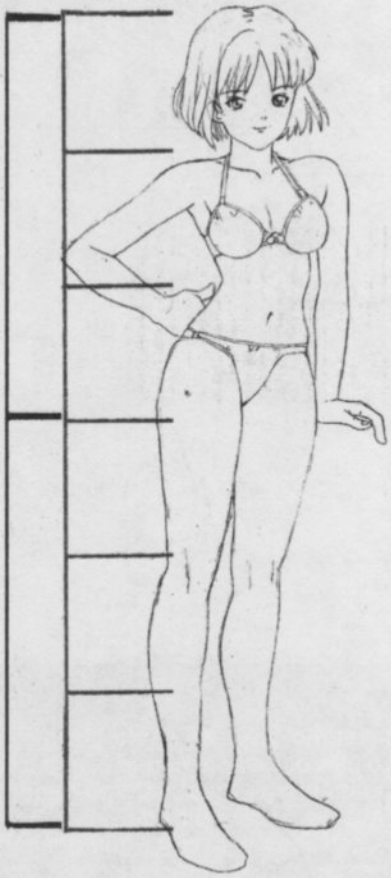
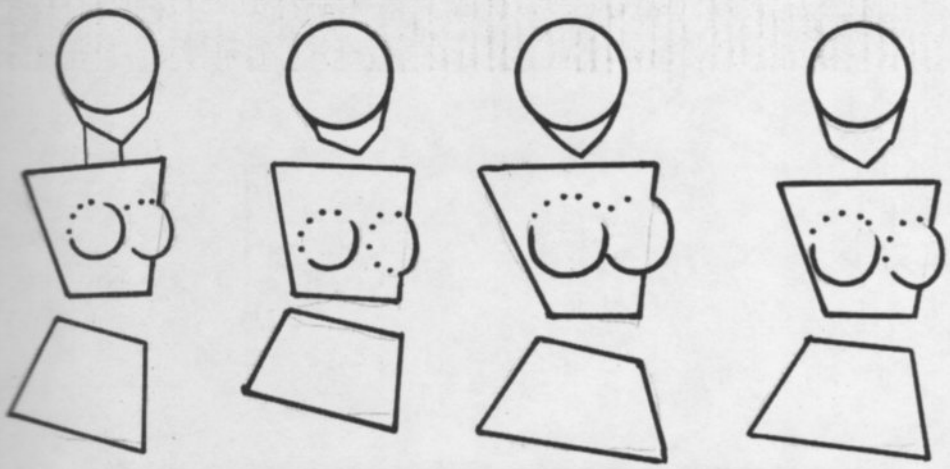


FIG. B

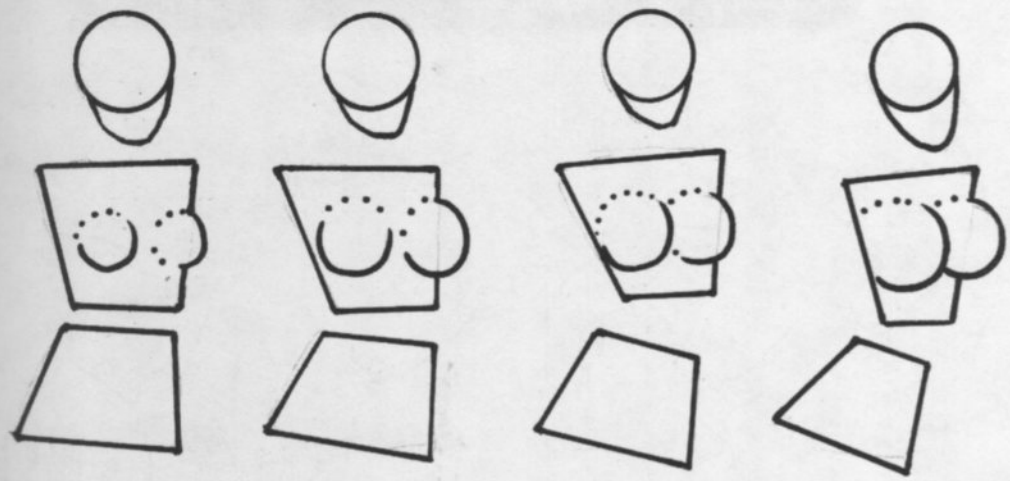
FIG. C

Un dibujo de estilo americano co
el de **Campbell** usa las piernas
usualmente largas y el cuerpo m
largo con respecto a la cabeza; a
mismo las piernas se ven muy l
gas debido al gran largo del cuer
(Fig.C)

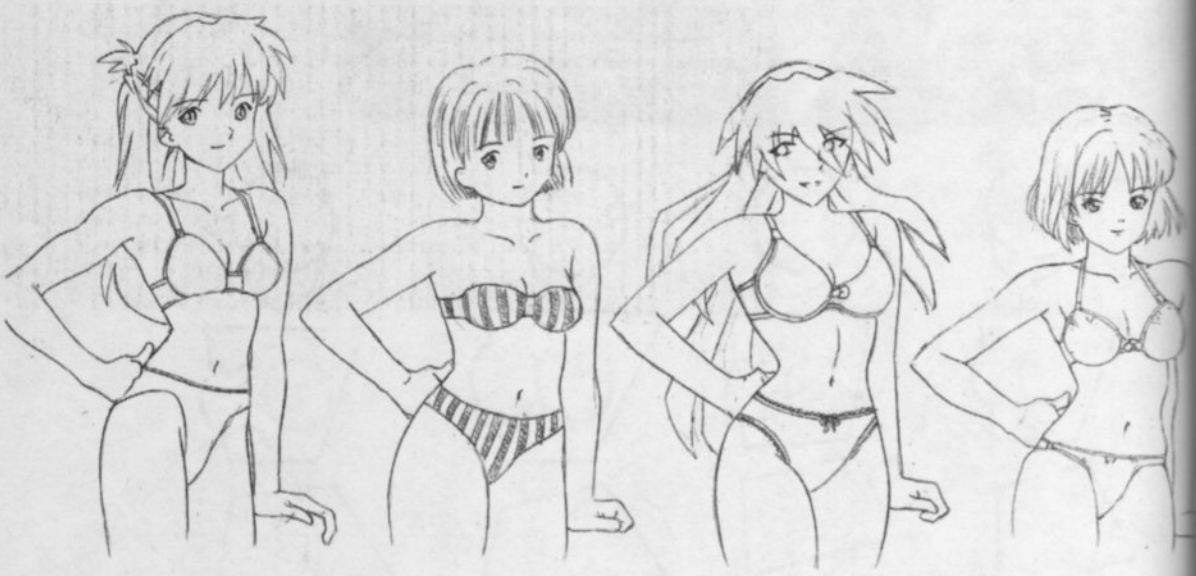
Otra forma de reconocer las características globales de la figura es esquematizándolos. En estos esquemas aparecen los ocho cánones que revisamos, ¿los reconoces? Aquí lo que te puede ayudar a imitar el estilo con facilidad, o distinguir tu estilo del de cualquier otro, es diferenciando el tamaño del círculo que forma la cabeza con respecto al tamaño de los círculos que dan forma a los senos.



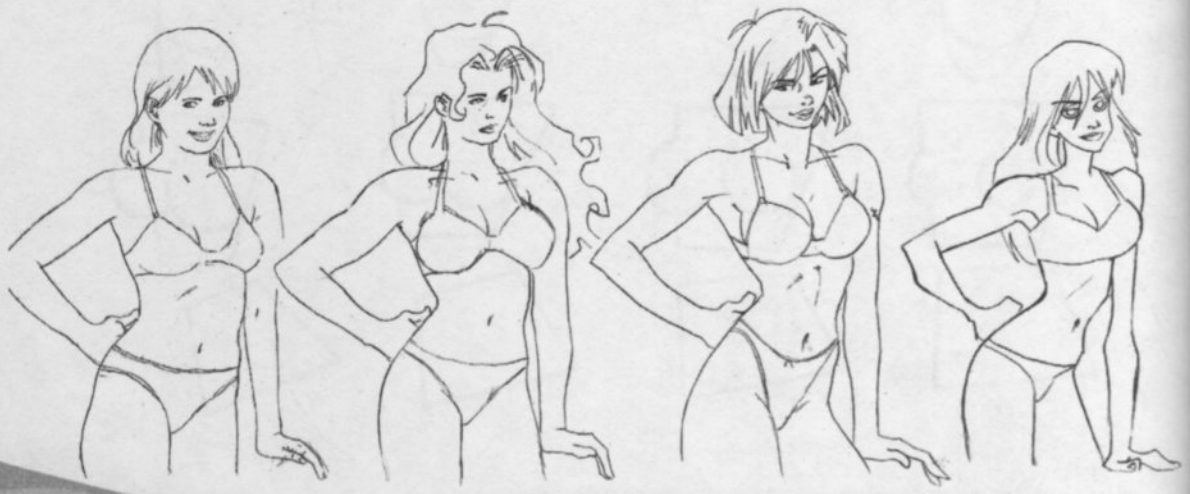
Cuando has dibujado manga mucho tiempo, te das cuenta de que algunos autores dibujan mucho más grande uno de los senos que el tamaño de la cabeza. Al querer pasar al estilo americano se tiende a dibujar los senos muy pequeños aunque se intente lo contrario, pero con un análisis de este tipo te puedes dar cuenta inmediatamente.



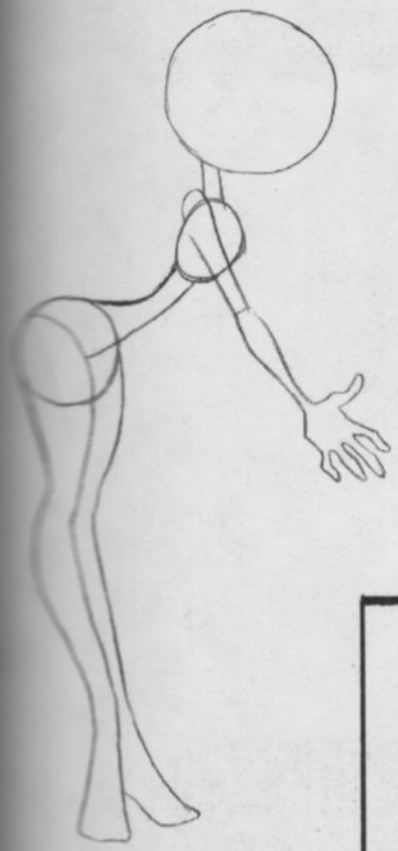
También observa el tamaño de la cintura y el ancho de los hombros en cada canon.

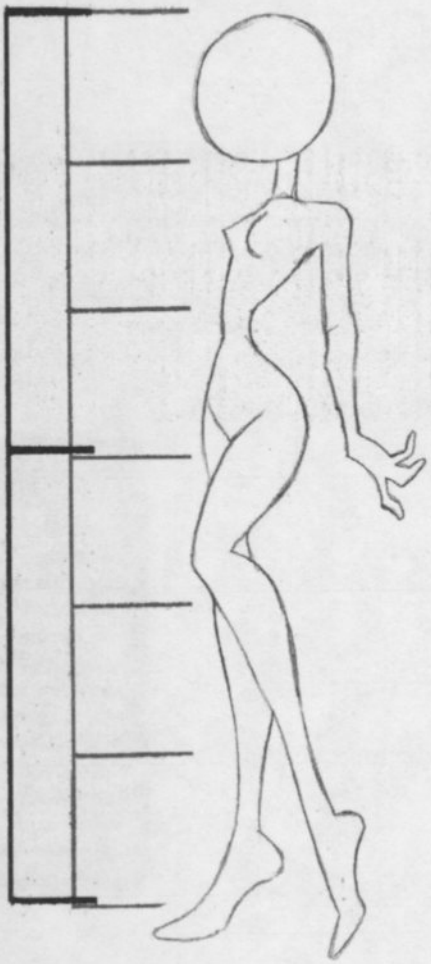


Aquí se encuentran los mismos cánones y en el mismo orden. Cuando las figuras no están esquematizadas nos cuesta trabajo ver las proporciones de ellas, porque el estilo de cada dibujante genera un equilibrio y una unidad en la figura, de tal modo que a nuestros ojos puede parecer algo natural, pero en realidad cada estilo tiene características bien definidas que lo diferencian de los demás. Por eso no podemos confundir a **Sadamoto** con Charest, por ejemplo, o nos parecería raro una cabeza de Katsura con un cuerpo de Ramos.

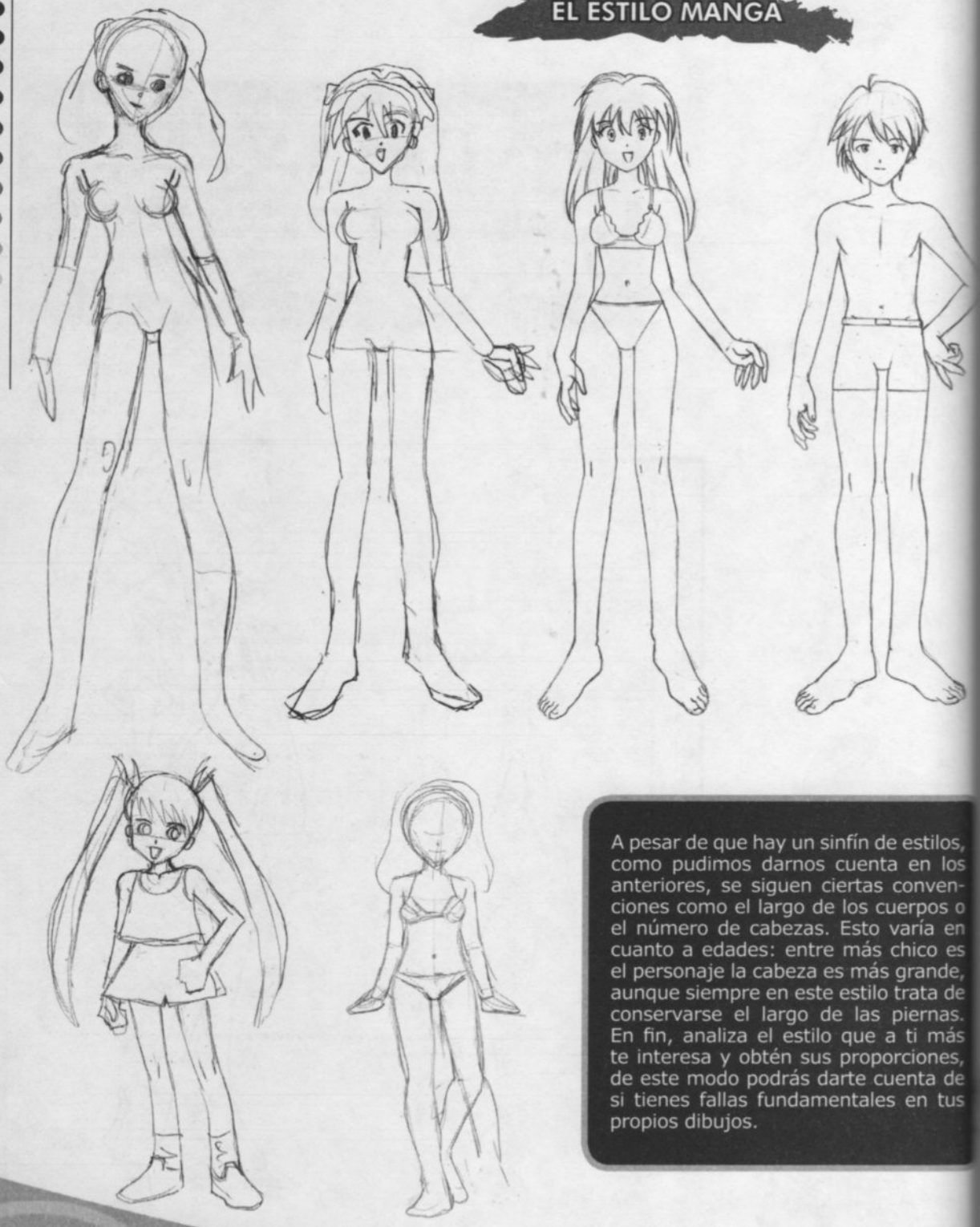


Observemos el estilo de **Fernando Plata**. En éste la cabeza parece muy grande pero se compensa con el largo del cuerpo. Es notable que las espinillas sean el doble del largo del fémur. Con todo, el canon es bastante parecido al de un manga tradicional de seis cabezas con las piernas del mismo largo que el cuerpo. Pero si comparas el tamaño del pecho con el de la cabeza, te darás cuenta de la gran diferencia. Es lo mismo si comparas el de la cabeza con respecto al ancho del cuerpo; se trata de un estilo muy caricaturesco.

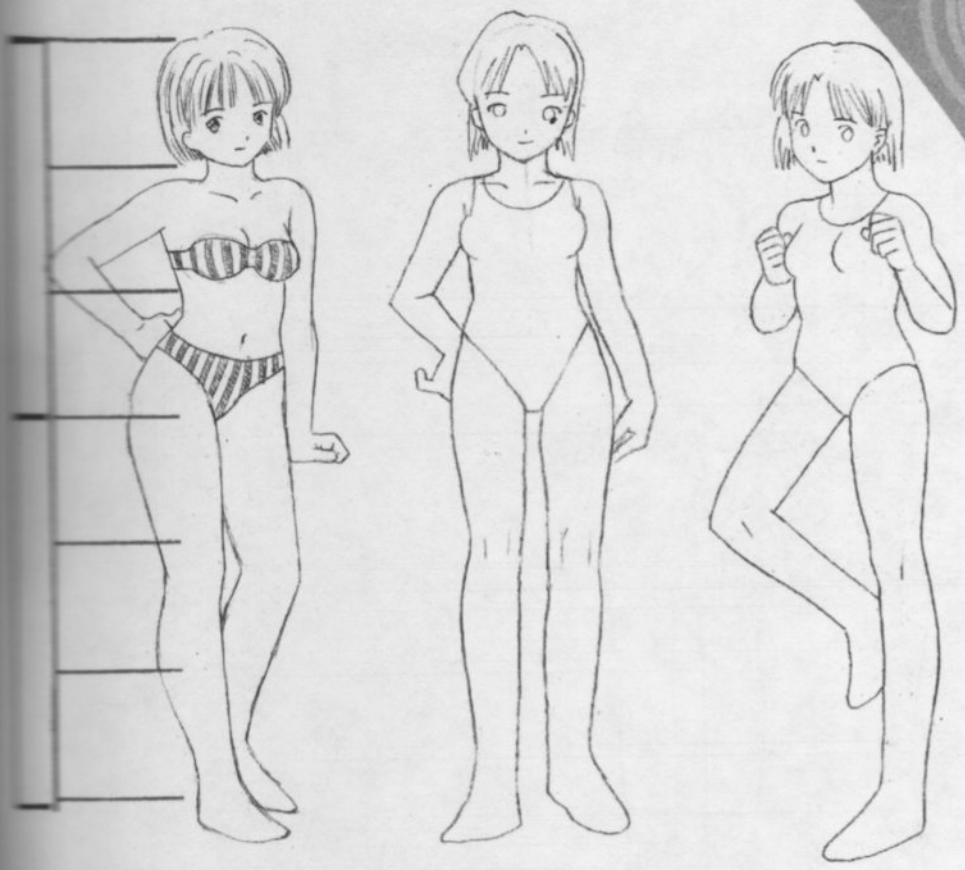




EL ESTILO MANGA



A pesar de que hay un sinfín de estilos, como pudimos darnos cuenta en los anteriores, se siguen ciertas convenciones como el largo de los cuerpos o el número de cabezas. Esto varía en cuanto a edades: entre más chico es el personaje la cabeza es más grande, aunque siempre en este estilo trata de conservarse el largo de las piernas. En fin, analiza el estilo que a ti más te interesa y obtén sus proporciones, de este modo podrás darte cuenta de si tienes fallas fundamentales en tus propios dibujos.



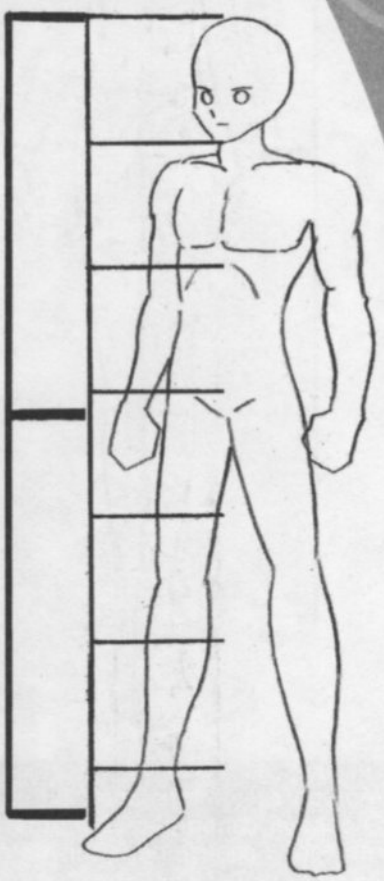
Trabajemos con el canon que revisamos páginas antes. Aunque nunca había hecho este estilo, resulto muy fácil imitarlo. Simplemente se hace la figura un poco más regordeta; los brazos y los pies más gorditos también y sin curvas pronunciadas. Por lo demás es bastante similar a cualquier otro estilo manga; de este modo bocetamos y definimos las figuras.

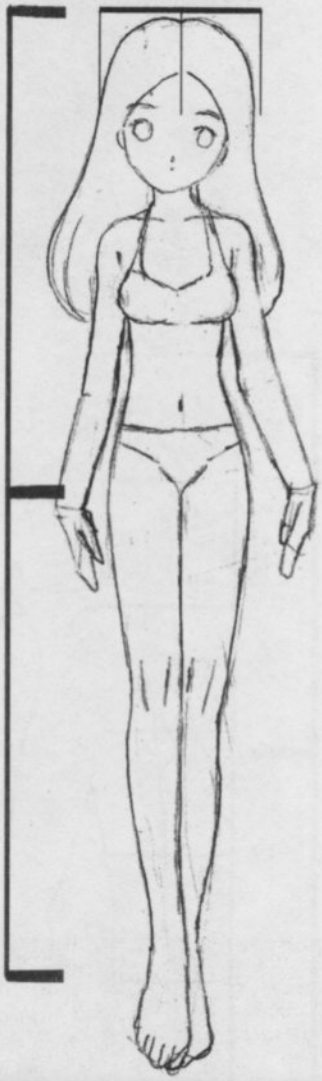
Después de dibujar esto, hacer la ropa resulta un juego de niños. Al vestir la figura se pierde en cierta medida el hecho de que sin ella la figura es un poco llenita, pero le da una gracia especial que muchos diseños del manga no tienen. Es decir, la mayoría presentan figuras esbeltas o muy esbeltas, pero este estilo hace que sus personajes tengan un plus; las plantas de los pies tan pequeñas nos remiten a un estilo como el de la animación de *Candy*.

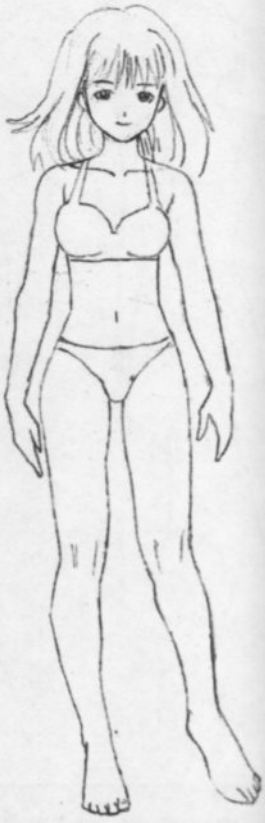
Normalmente, los cánones de los hombres varían menos. Revisemos el de los *Caballeros del Zodiaco*. El canon es muy similar al promedio, seis y media cabezas y las piernas del mismo largo que el cuerpo.

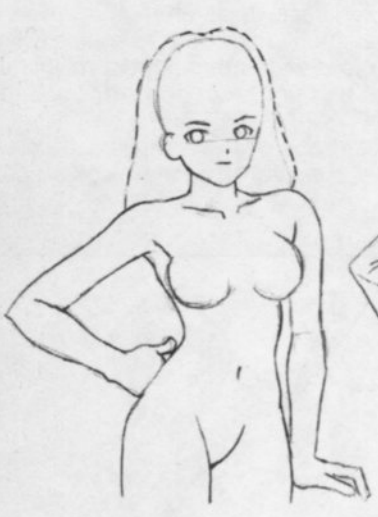
Una cosa que cabe señalar es que en la animación es notable el cambio de estilo en la figura, haciéndola en ocasiones más delgada o excesivamente delgada, mientras otras veces, como aquí, es una figura un poco más voluminosa.

Aparte de las medidas, observa la simplicidad con la que resuelven la figura; son bastante económicos en cuanto a trazo.

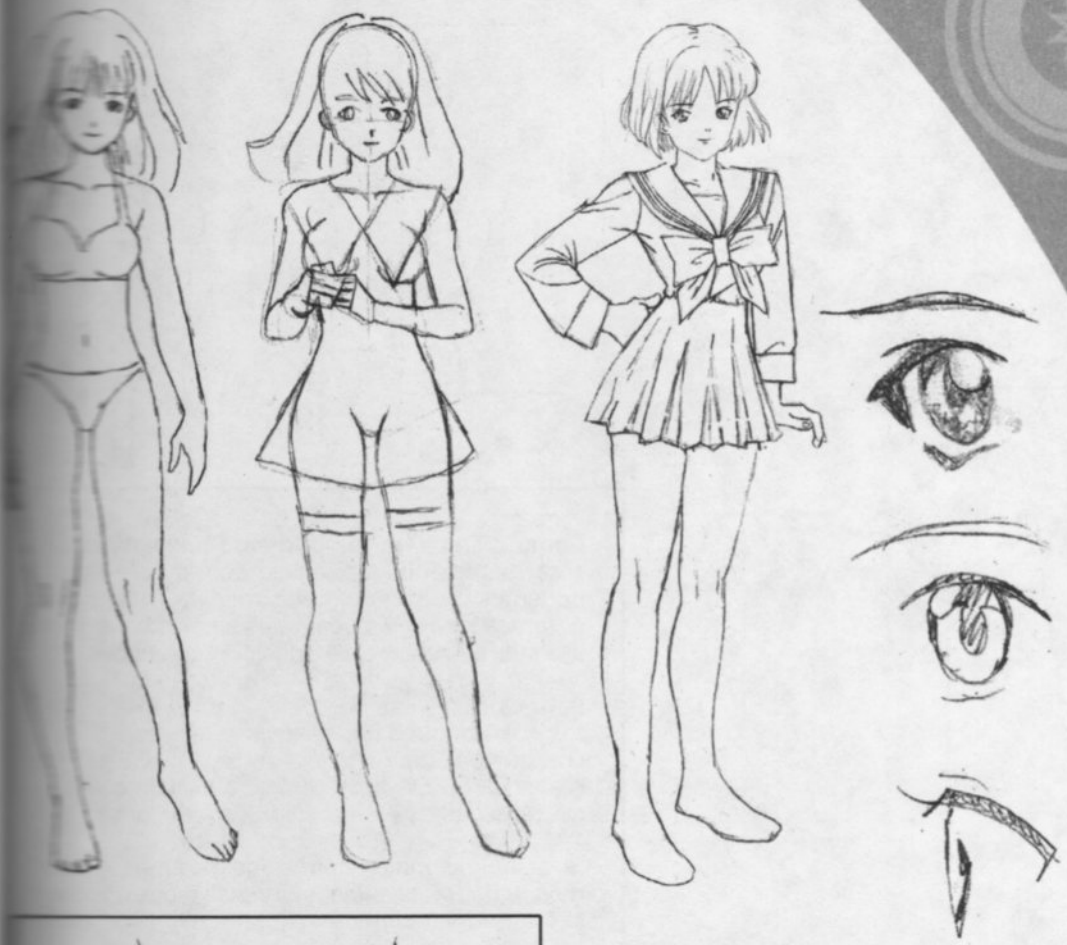


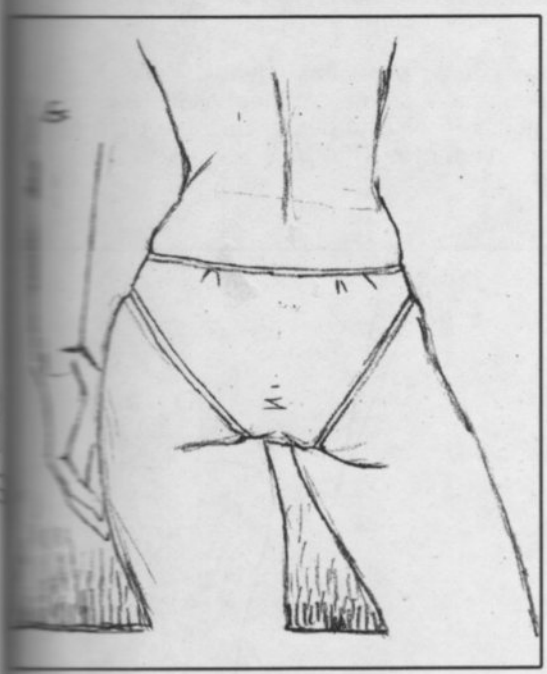






Veamos un caso interesante. En el diseño de Chobits el canon parece normal con el cuerpo con la cabeza de la misma medida de las piernas, pero es necesario observar otro factor. Observa el ancho de la cabeza, es casi igual al de los hombros; con cabello, incluso sobrepasa su medida. En el canon de la derecha, de Katsura, la cabeza es mucho más delgada aunque el pelo por ser voluminoso haga parecer que la cabeza es ancha también. En los recuadros puedes distinguir un estilo mirando solamente las piernas.





Observemos este canon. Normalmente los estilos están acompañados de preferencias en los autores, como el cabello corto o largo, los ojos grandes o pequeños, etcétera. En el caso de Katsura es notable que la ropa interior muy ceñida al cuerpo provoca que la piel se hunda como se aprecia en el recuadro. Esto hace parecer que la piel sea suave y no musculosa. En otros autores basta con dibujar las líneas de la ropa, y ésta no altera la silueta, aunque es un detalle muy pequeño siempre es así y este tipo de cosas acompañan al estilo.

Obviamente, los ojos son determinantes al reconocer un estilo, las diferencias sutiles lo son todo. Solamente el ojo en la parte superior pertenece a este autor, ¿puedes reconocer exactamente en qué estilo se usan los otros dos?

FIG. B

Como dijimos en las primeras páginas, estilo
crear respetando las reglas; esto quiere decir
podemos exagerar algunas medidas mientras
petemos las reglas generales de anatomía. Va
a poner a prueba este principio tan sencillo.

Para este fin, usamos otra figura de Katsura.
tas se distinguen por usar un estilo realista co
cuerpo corto; la distancia entre el ombligo y la
gle es corta. En otros estilos, e incluso en muc
cuerpos reales, esta medida es muy larga.

El ashurado indica cómo adelgazamos y alar
mos la figura. Las líneas gruesas indican cómo
la figura originalmente. (fig. A)

En las figuras pequeñas puedes ver la difere
entre ambas claramente. Ninguna de las dos es
dibujadas incorrectamente, pues se trata de
estilos diferentes. (fig. B)

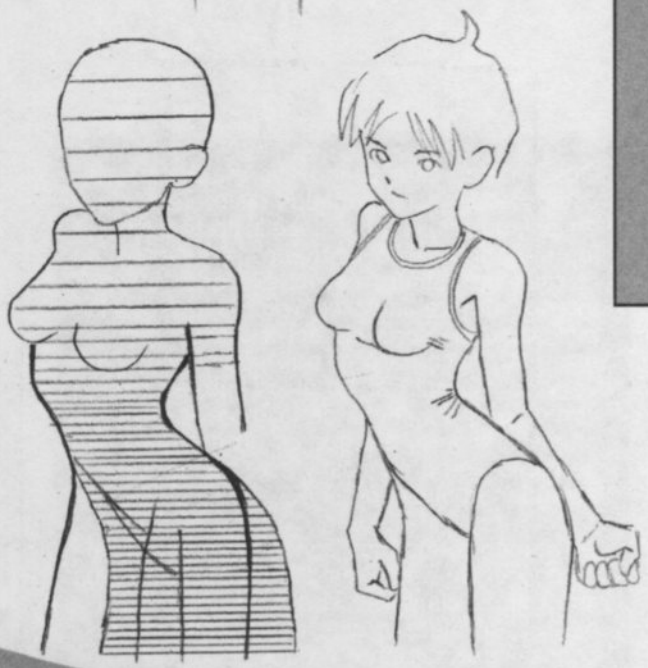
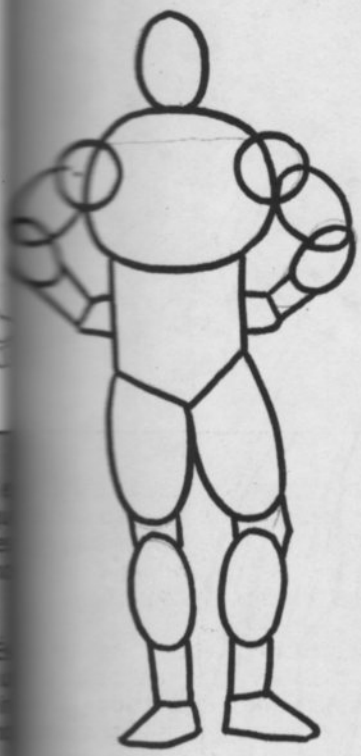
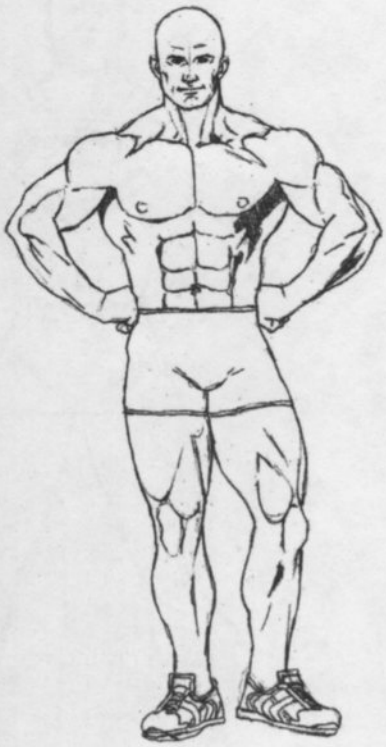
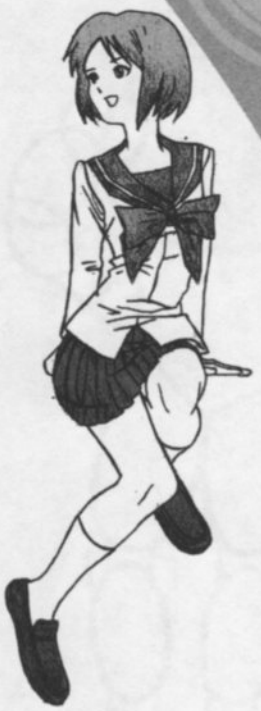


FIG. A





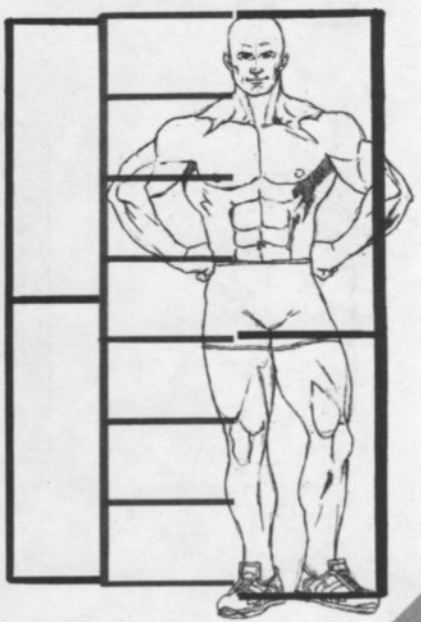


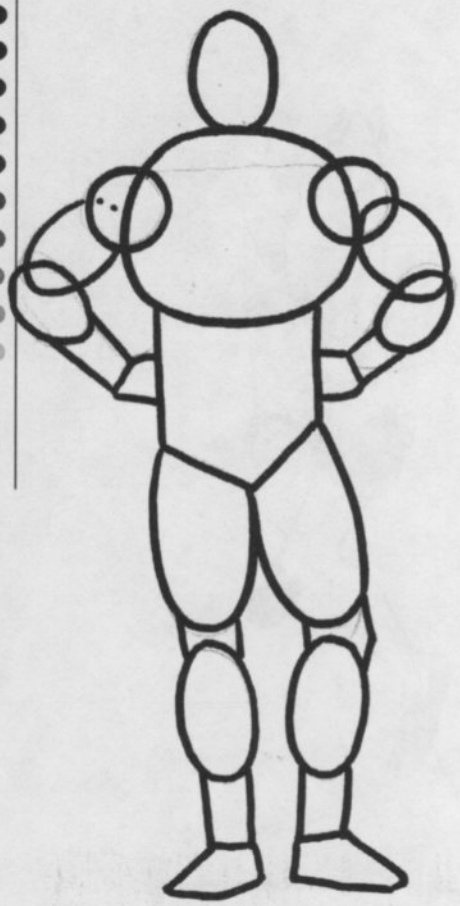
Observemos distintos cánones americanos del estilo americano, pero partamos de la figura real. Esta sí se trata de una figura real calcada de una foto.

El esquema nos muestra que no hay grandes exageraciones en cuanto a la anatomía, aunque efectivamente el tipo parece en realidad estar muy fuerte.

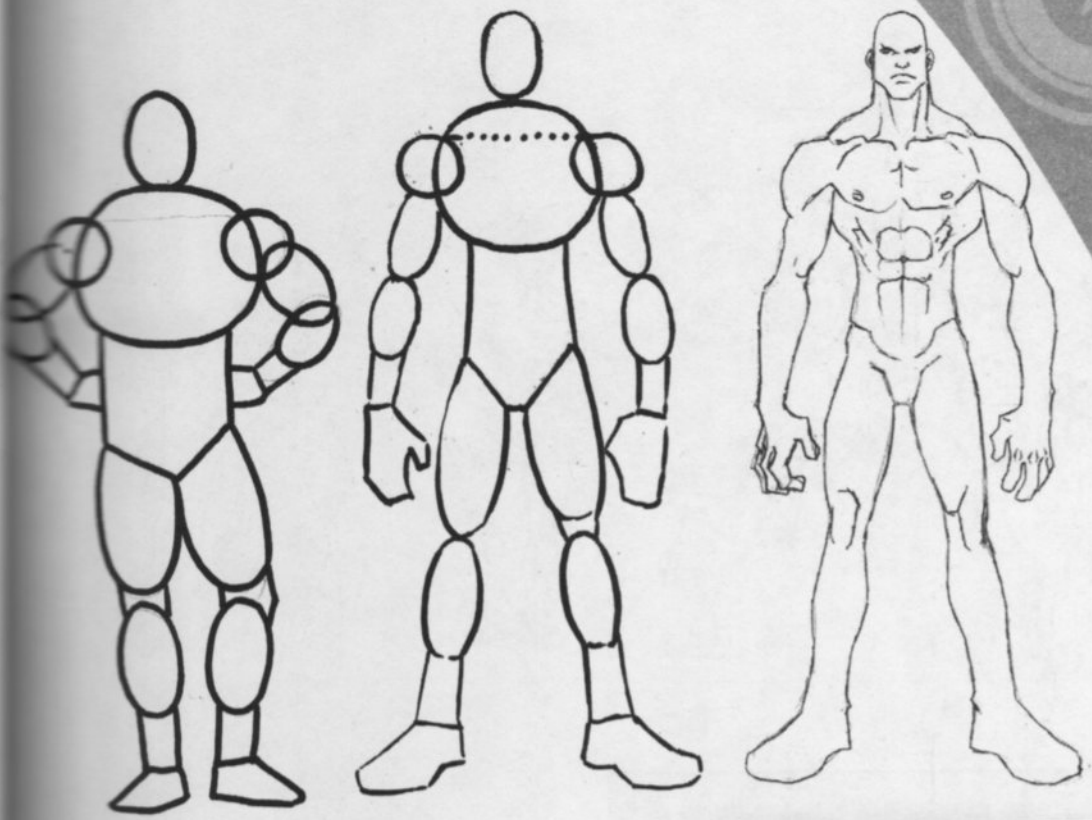
Observemos en el canon medido que el cuerpo con la cabeza mide cuatro cabezas, como se enseña tradicionalmente, mientras que las piernas sólo tres; el canon es de siete cabezas y no de ocho. También mira las manos, por mucho que un ser humano haga ejercicio, las manos permanecen del mismo largo. En dibujo, entre más musculoso es alguien más grande tiene las manos, pero en la realidad éstas se ven muy pequeñas.

En la realidad las piernas son mucho más cortas que cuando se dibujan. Las piernas que miden igual al cuerpo son una estilización de éste.



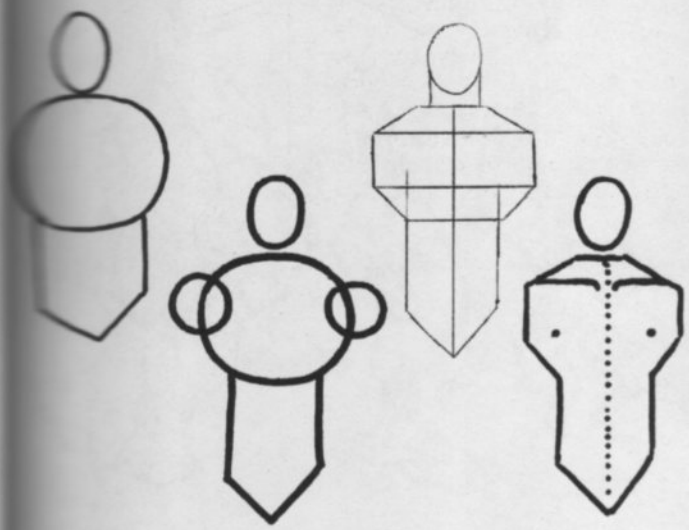


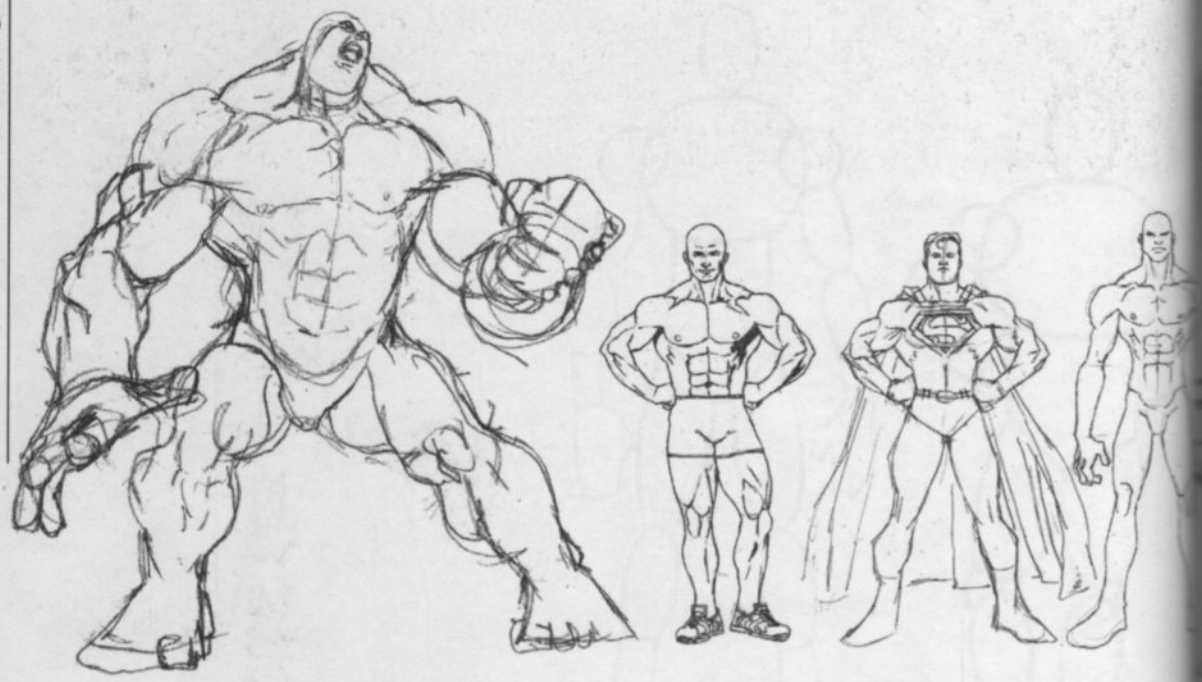
Para hacer un Superman tradicional, lo único que hacemos es alargar las piernas, disminuir la cintura y engrosar un poco los brazos. Es decir, se lleva un poco más a la idea del dibujo y no de la realidad o de la foto; es fácil distinguir si un dibujo se sacó de una foto cuando las piernas son muy cortas.



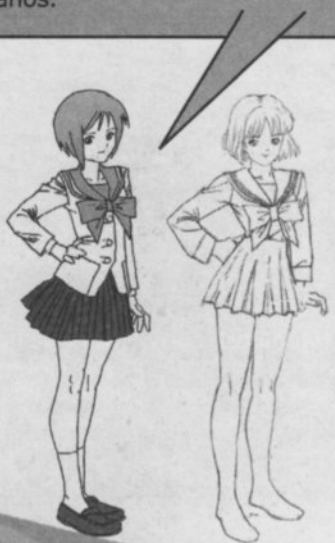
También en un estilo como el de **Madureira**, en el caso de los hombres, las piernas son mucho más cortas que el cuerpo, las muñecas están a la altura normal (a la altura de la ingle), pero parecen largas debido a que las piernas están más cortas de lo normal. Sin embargo, se ve bien. No siempre que se habla de estilización se trata de alargar las piernas o hacer grandes los ojos y los senos, a veces acortar los pies o achicar los ojos resultan en un estilo original y agradable.

Observa el torso. El primero es real, los siguientes son formas distintas de ver el torso de un personaje de Madureira. Como puedes ver, la gran diferencia es el abdomen más delgado.

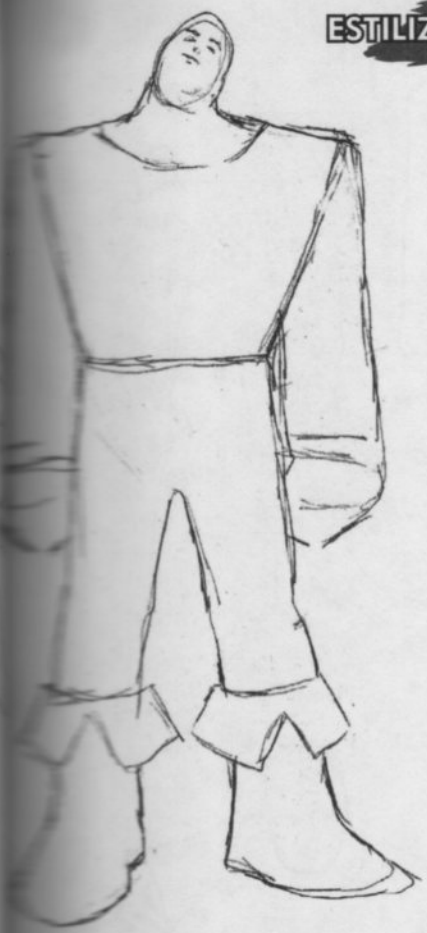


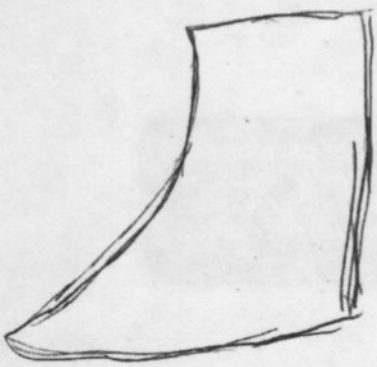


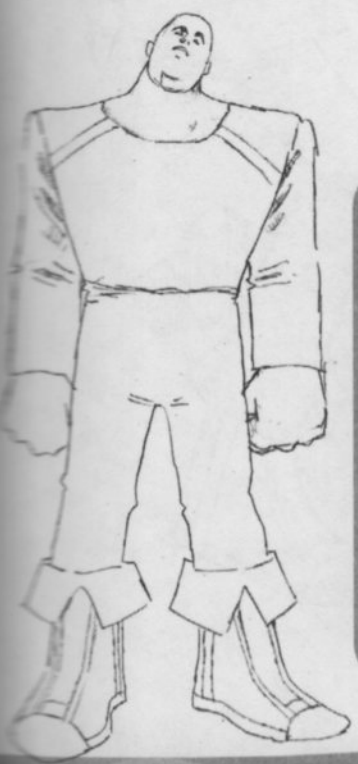
Los límites es algo que hay que tratar de evitar cuando hablamos de estilo. Es decir, si vamos a exagerar en algo, la regla es que siempre se puede más. Aquí, hemos acortado más los pies hasta un grado extremo. En el segundo grandulón la cabeza es inusualmente pequeña, cabría unas cinco veces en las manos.



ESTILIZAR TAMBIÉN ES SIMPLIFICAR



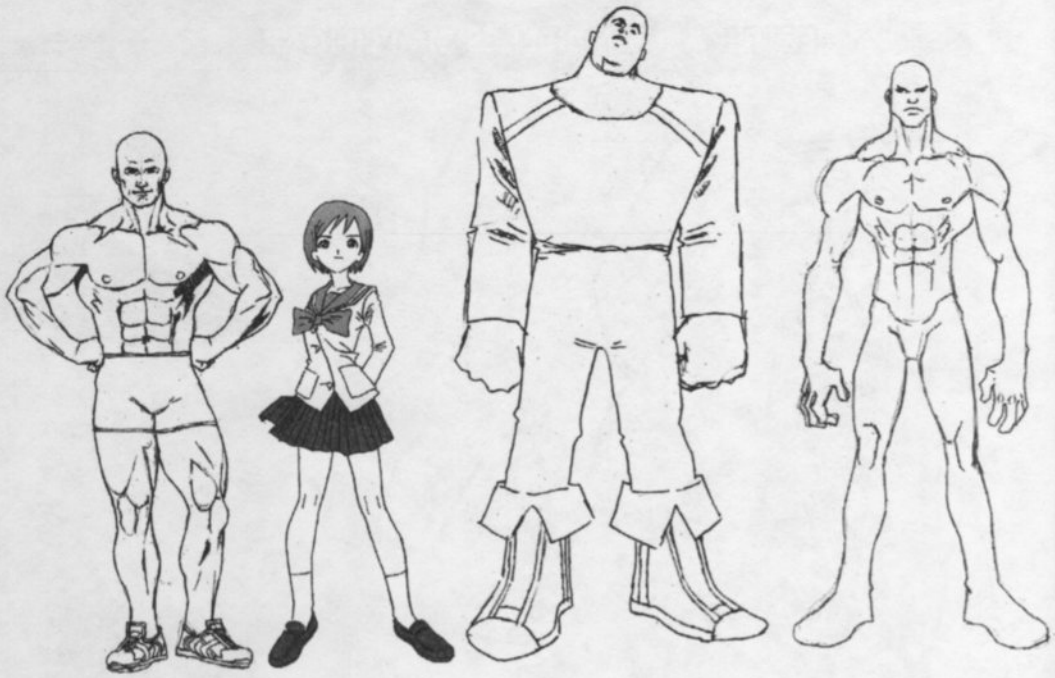




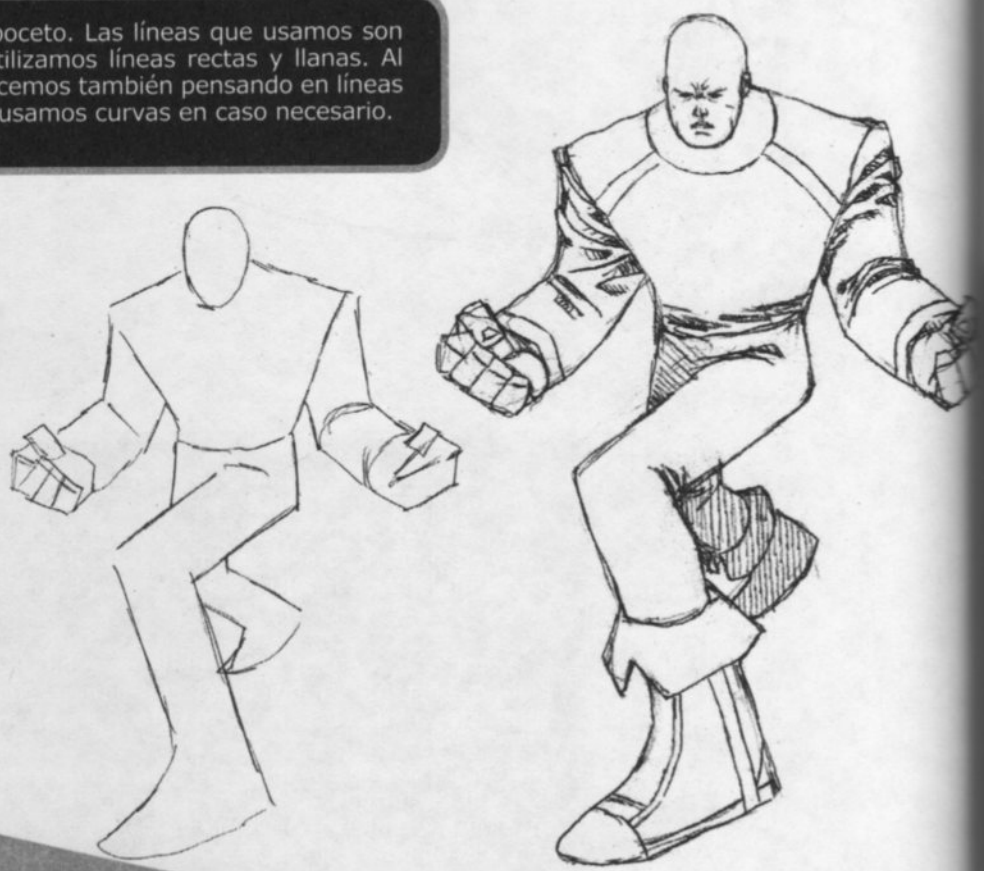
A veces cuando escuchamos estilizar pensamos en exagerarlo todo, en hacerlo todo muy grande o recargadamente chico, en exceso negro o blanco. Pero estilizar puede ser también simplificar, esto significa restarle complejidad a las formas mientras sigan representando el objeto que se dibuja.

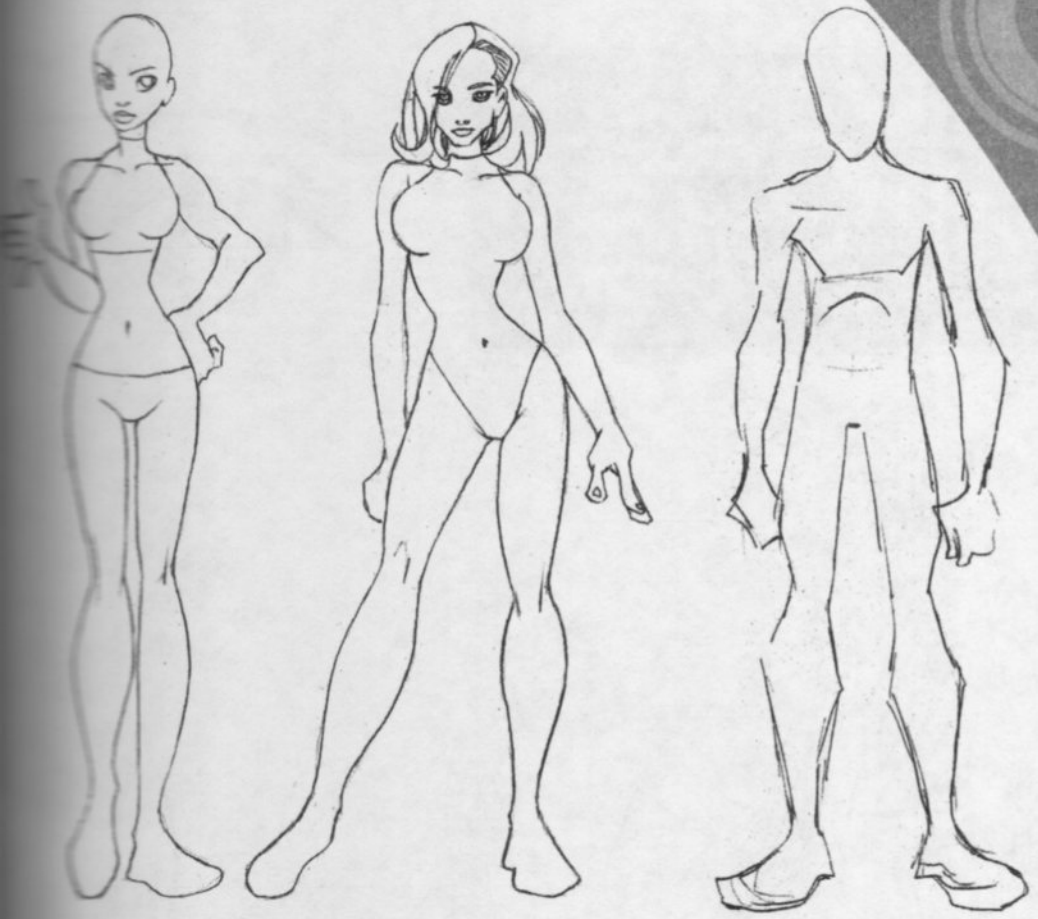
El ejemplo está en las botas de la derecha. Si miras su silueta es bastante variable, más aún si miras sus detalles, en contraste, mira el esbozo de la bota que trazamos.

Todo el personaje en general lo estilizamos tratando de economizar las formas, usando rectas y no exagerando la silueta, sino haciéndola más como un barril, y las extremidades con sólo un par de líneas rectas. No buscamos una pequeña cintura o músculos muy contorneados.

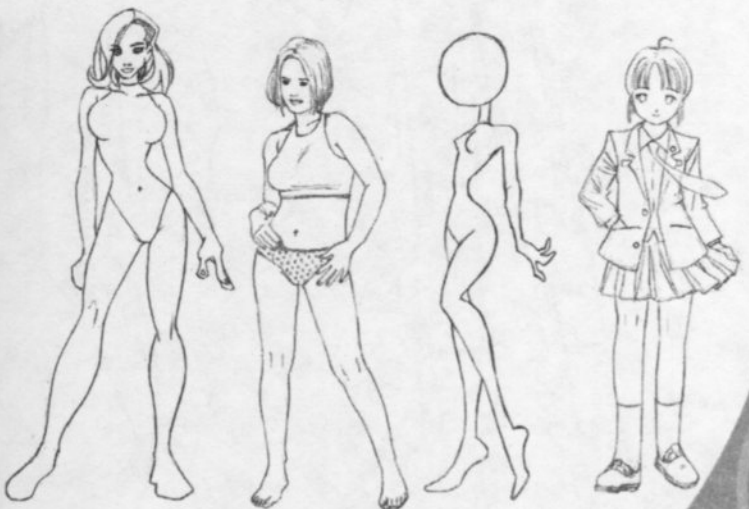


Observa el boceto. Las líneas que usamos son contadas. Utilizamos líneas rectas y llanas. Al definir, lo hacemos también pensando en líneas rectas; sólo usamos curvas en caso necesario.





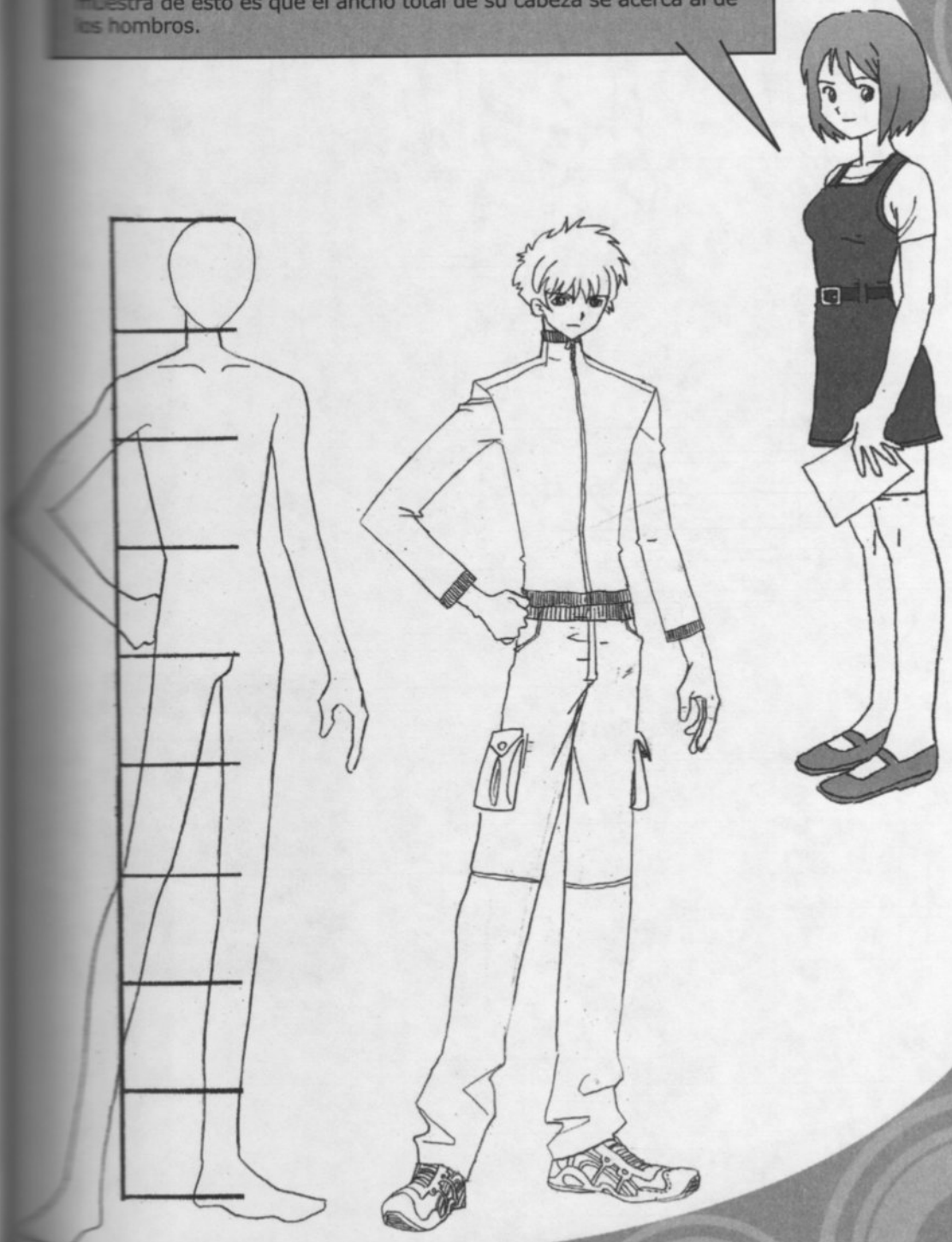
El estilo de Humberto Ramos es muy particular, en él observamos cosas únicas, aunque las piernas miden casi lo mismo que el cuerpo (cumpliendo en esto con las convenciones). Hay varias características que en una temporada lo hicieron único: en algunas es más manga y en otras cosas es más estilo americano, una fusión bastante original. Los senos no se notan demasiado grandes en comparación con el grosor del cuerpo y el tamaño de la cabeza; las manos y los pies muy grandes y muy marcados los gemelos y delgados los tobillos. A diferencia de la mayoría de los estilos manga, en el caso del hombre, las muñecas muy por debajo de la ingle lo hacen un estilo muy particular.

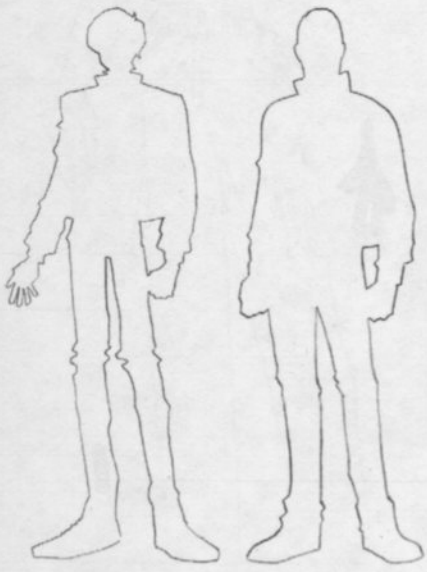


Observemos un canon que dentro del manga es muy exagerado. Se trata de un canon de nueve a 10 cabezas, visto individualmente, o con muchos dibujos del mismo tipo, parece normal, pero mira qué pasa al ponerlo junto a una figura realista: o es un tipo deformemente flaco y alto o la chica es muy gorda en esa realidad. Es decir, aunque la muchacha es mucho más bajita, las piernas son como del doble del grueso del personaje en cuestión.

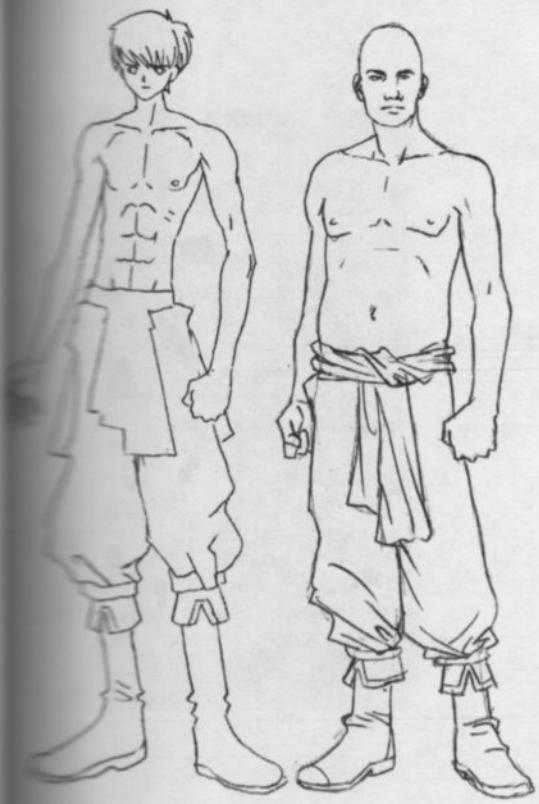
Hoy en día se hacen cánones cada vez más largos sin que éstos se vean precisamente mal; en las animaciones, al agregar color y fondos, se nota aún menos. También puede parecer exagerado en primera instancia, pero luego nos acostumbramos a estas exageraciones.

En este canon el largo de los pies (casi una cabeza más de largo que el cuerpo) juega un papel importante en su estilo. Claro que también es notable que toda la figura es muy esbelta, y la principal muestra de esto es que el ancho total de su cabeza se acerca al de los hombros.

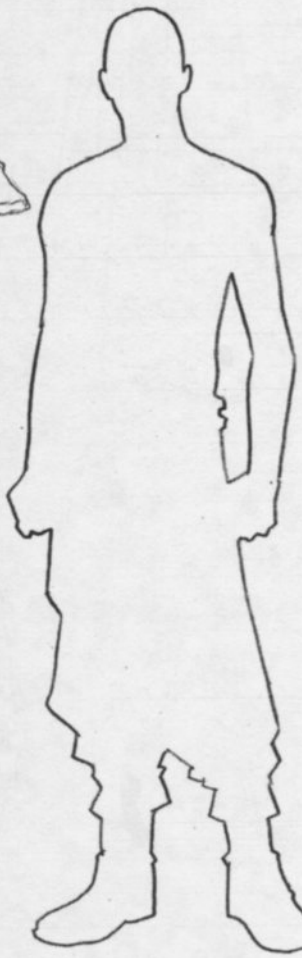




Observemos esta figura es
tilizada y veamos una si
estilizar, es decir, una figur
realista; al dibujarles ropa
nos daremos cuenta de alg
interesante: Al ver las do
siluetas nos damos cuenta
de que gráficamente resulta
más interesante aquella qu
se ha estilizado.



Lo mismo ocurre en este otro ejemplo. La cualidad del dibujo estilizado es que resulta mejor en dibujo que aquel que no lo está. Observa a ambas siluetas. La figura alargada presenta más variaciones en cuanto a la forma, especialmente cuando la figura es delgada y la ropa holgada.



El estilo de la figura alargad
se mata un poco al ponerle un
bata, se pierde la silueta inte
resante. Recurrir a la silueta e
una manera de ver el estilo de
de un punto de vista general.

La diferencia entre ambos cán
nes es notable. Si quieren ha
cerse del mismo tamaño se ve
rán desproporcionados uno co
respecto al otro. Por otra parte
si se hacen como deberían d
ser, resulta que el mono estiliza
do llega a ser demasiado alto.

Se pueden igualar teóricament
dos estilos diferentes cuando s
iguala el tamaño de la cabeza.

EL ESTILO ES UNA CUESTIÓN DE UNIDAD

Hay muchos estilos en el manga y en el dibujo tipo cómic y muchos más fuera de éstos, pero cada uno de ellos es claramente diferenciable.

Últimamente han aparecido otros estilos que sintetizan el americano y el manga, dando lugar a algunos como el llamado amerimanga, resultando en ocasiones con éxito y a veces sin él. No se trata de hacer combinaciones como Frankenstein, uniendo pedazos de cada estilo, es más bien una cuestión de unidad.

Los que han logrado sintetizar dos estilos, no son dibujantes a los que se les dice de un día para otro: "Necesito que dibujes para mañana esta ilustración, pero necesito que lo hagas como el estilo manga aunque tú dibujas retratos. No, los dibujantes que lo han logrado conocen ambos estilos y tienen algún autor predilecto e integran los dos estilos de manera creativa, y lo suman a su propio conocimiento y experiencias. El estilo que sintetiza dos o más de ellos con éxito tiene unidad. Esto quiere decir que cuando se le ve, resulta agradable y original, con identidad propia. No parece copia de algo ni un muestrario de estilos, como decir, ese personaje tiene las manos de tal autor, el cuerpo de tal otro autor, pero con los ojos de un tercer autor.

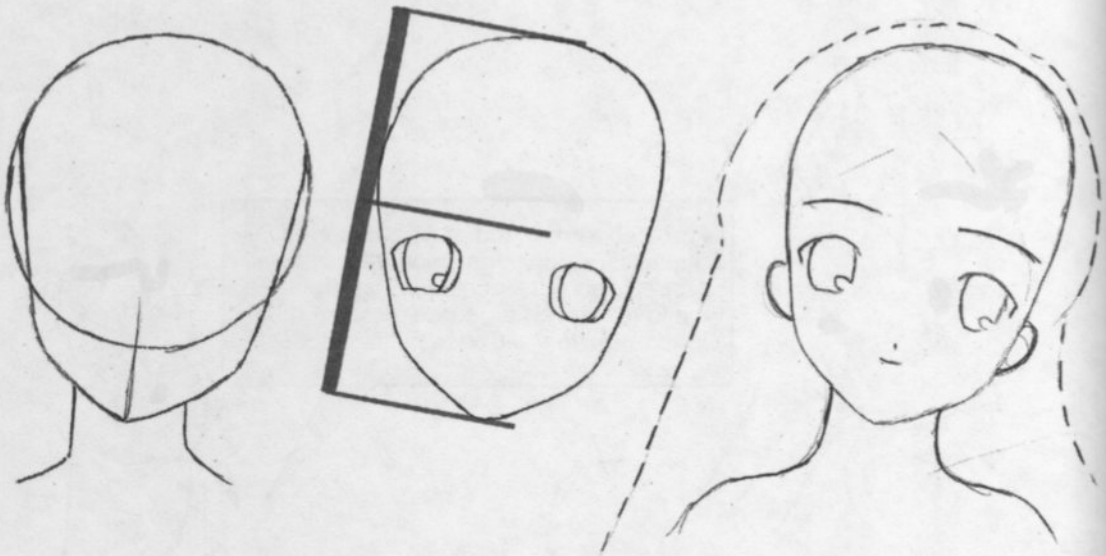
El buen estilo usa varias influencias pero las unifica en uno. Como ejemplo, esta ilustración comenzó con proporciones realistas y se ve bien. Mira lo que pasa cuando en un sólo paso le ponemos una cabeza tipo manga; se ve falso y falto de unidad.

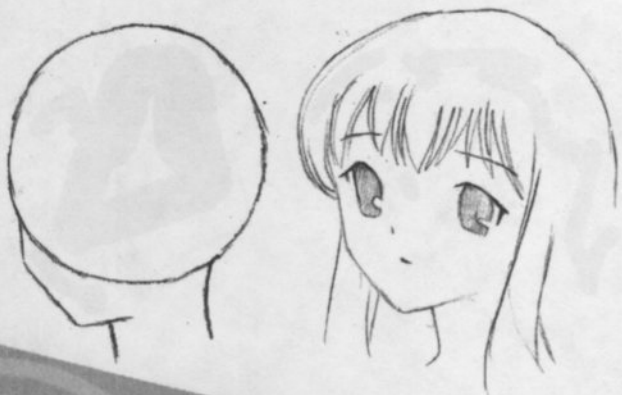
Así, cada estilo tiene sus características, por lo cual éste no es dibujar mal o no saber. El estilo es algo que cuando se tiene, se hace a propósito, se acentúa, se hace más identificable. El dibujo tipo manga no comenzó como lo conocemos hoy. Los cánones más exagerados de hoy hubieran parecido monstruos hace 20 años. Pero hoy en día, podemos hacer cualquier cosa mientras tengamos una base, ya que se ha visto todo y estamos inundados de imágenes y autores.

Pero debemos estudiar bien nuestras influencias y poner un poco de nosotros, aun así, no es seguro que logremos un estilo propio, es algo que se logra dibujando mucho y a través de los años.

CÁNONES DE CABEZAS EN DISTINTOS ESTILOS

A y B son dos ejemplos t
picos del manga, ojos gra
des, boca chica y nariz ca
inexistente. Pero hay m
que eso, es debido a l
sutilezas que podemos dif
renciar fácilmente entre u
estilo y otro.





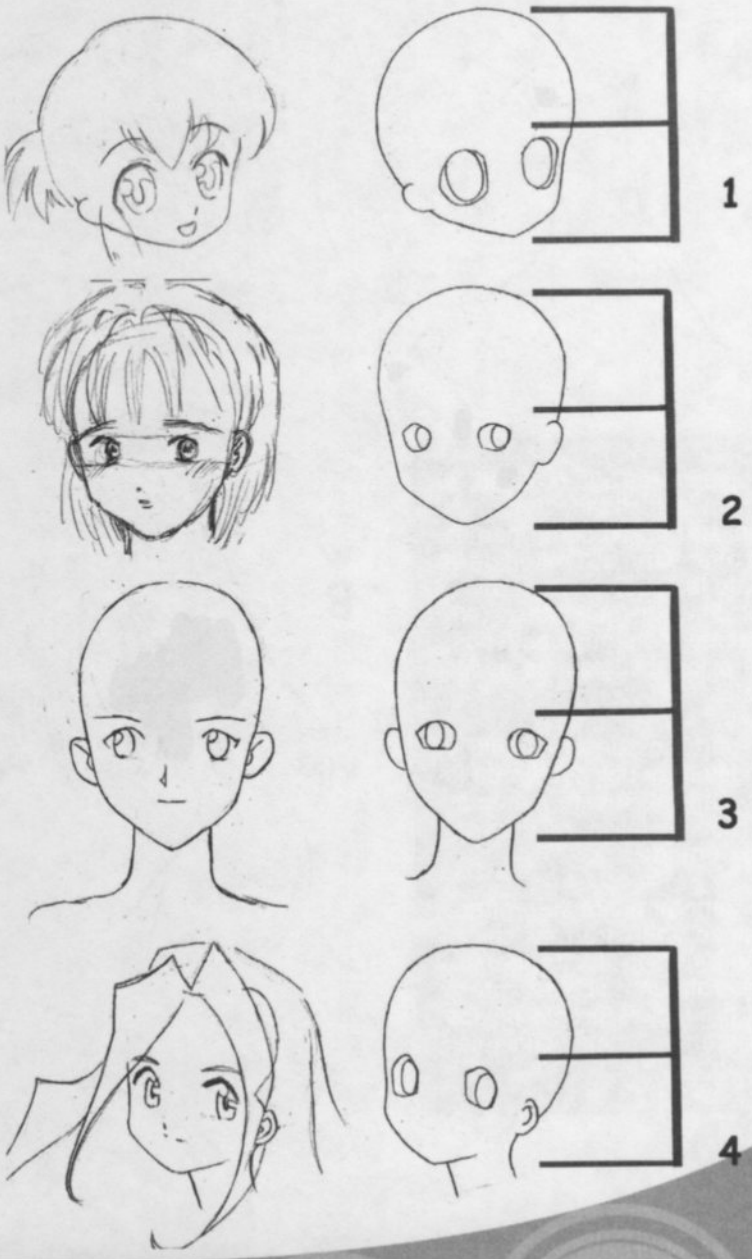
Observa esta cabeza, seguramente la reconoces con facilidad. El primer ángulo que debes estudiar siempre es el frente total, y en cuanto a las proporciones lo básico es darte cuenta de la posición de los ojos en la cara. Esto es, a la mitad de la cara, más arriba o más abajo.

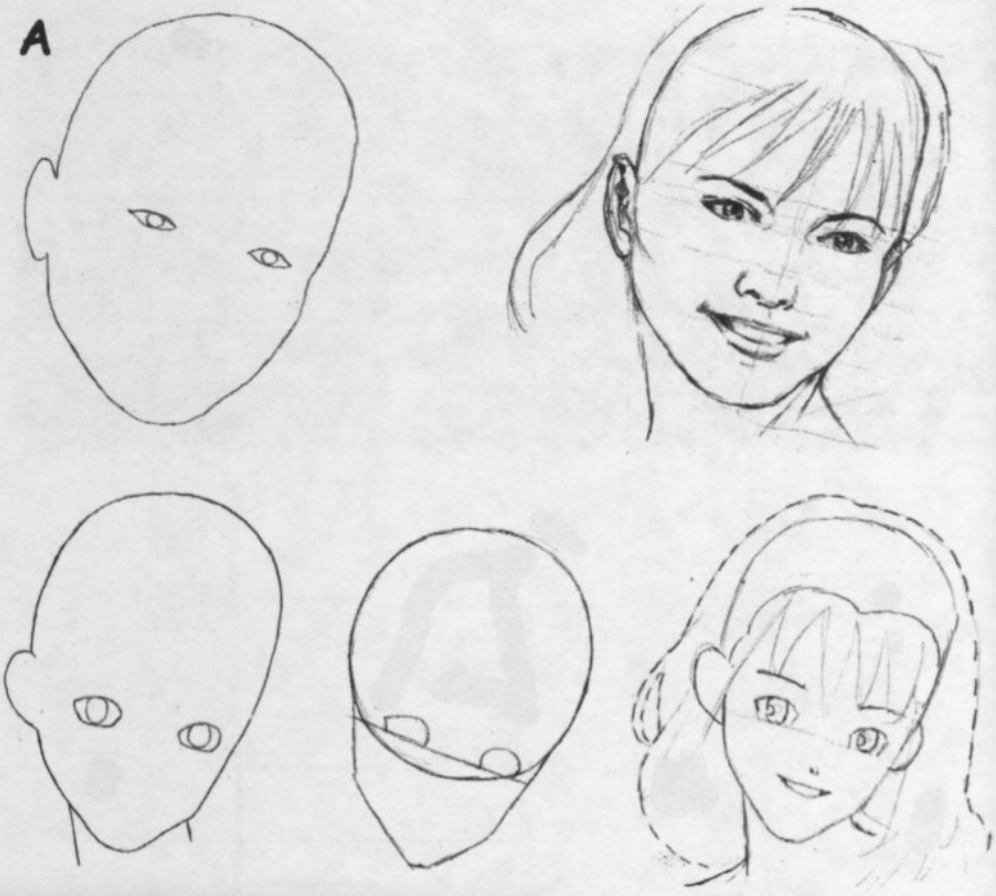
1.- Los cánones tienen diferencias bien marcadas. Por ejemplo, en éste los ojos son más grandes que en la mayoría de los estilos, sin embargo, se mantienen por debajo de la mitad de la cabeza.

2.- En este otro estilo, los ojos son pequeños. Hay una distancia como de dos ojos entre cada uno de ellos y están un poco por debajo de la línea central de la altura de la imagen. La mitad de la altura en este canon señala la posición de la cejas.

3.- En el canon de la serie *Evangelion*, igualmente, las cejas a la altura de la mitad de la cara.

4.- Este otro estilo es bastante conocido. Los ojos son más altos que anchos, y a pesar de esto están por debajo de la línea central del rostro.

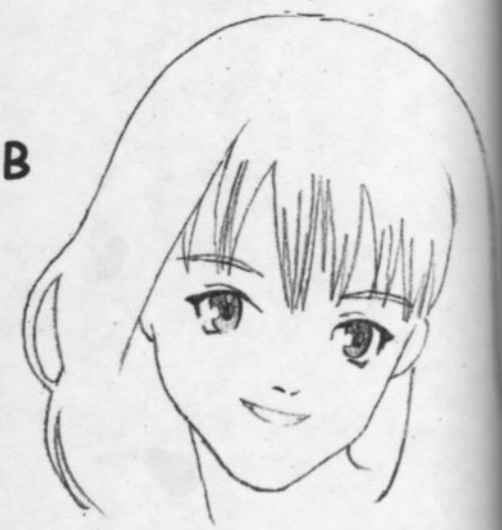




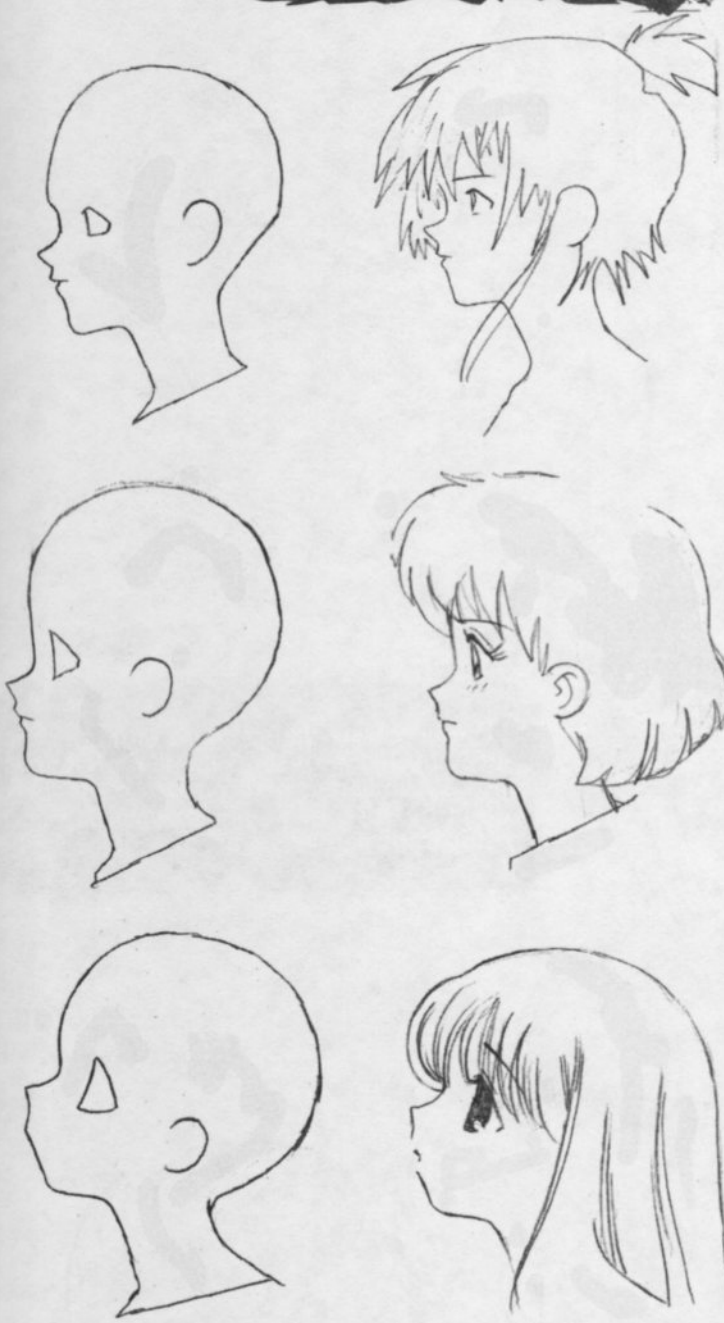
Hay estilos más reales o cercanos a la realidad, y más fantásticos o lejanos a la realidad. Tomemos como base un rostro realista. En él, como hemos dicho muchas veces, los ojos están a la mitad de la altura entre la coronilla de la cabeza y la barbilla. Como puedes ver en el dibujo esquemático (A), los ojos de las personas reales son muy pequeños, pequeñísimos en comparación a cualquiera de los estilos manga tradicionales.

Para llegar al rostro B, partimos de un círculo y colocamos los ojos grandes muy por debajo de la mitad de la altura de la cabeza. Si este personaje fuera real, resultaría macrocefálico, es decir, el cráneo resultaría ser muy grande.

En el dibujo tipo manga generalmente se prefiere hacer más grande el cráneo y la cara más chica. Esto se debe a una razón muy sencilla, los personajes del manga son generalmente adolescentes; el dibujo de un cráneo grande es propio de los niños, dibujar el cráneo grande "aniña" cualquier rostro.

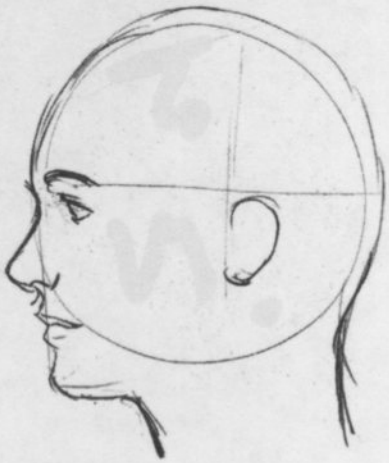


PERFILES DEL MANGA

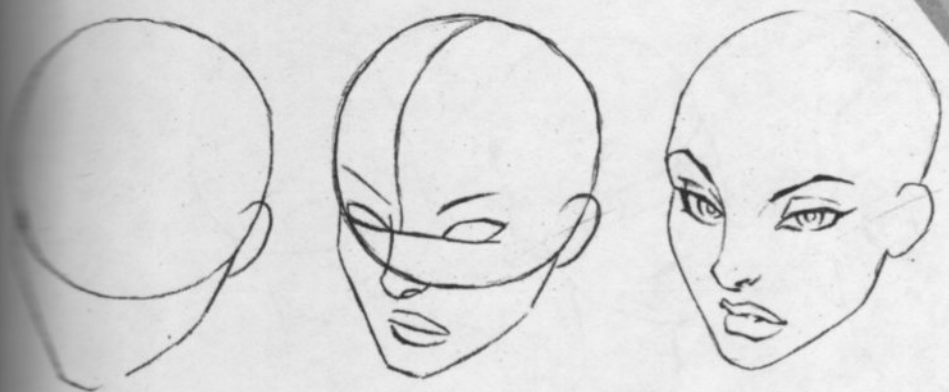


Observa estos tres perfiles. Son fácilmente diferenciables aunque las proporciones son muy parecidas. La diferencia principal es el tamaño de los ojos, la distancia de la boca a la barbilla, el grado de curvatura entre la nariz, la frente, la altura de la oreja y qué tan prominente es la boca.

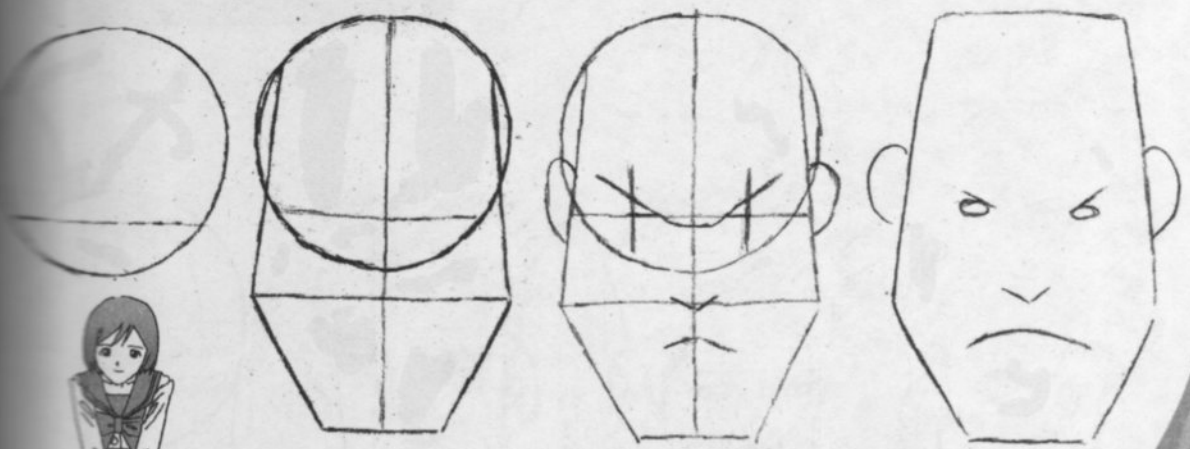
Entre más abajo está el ojo, es decir, entre más cerca está el ojo de la nariz, menor edad tendrá el personaje; si es más lejano aumenta de edad.



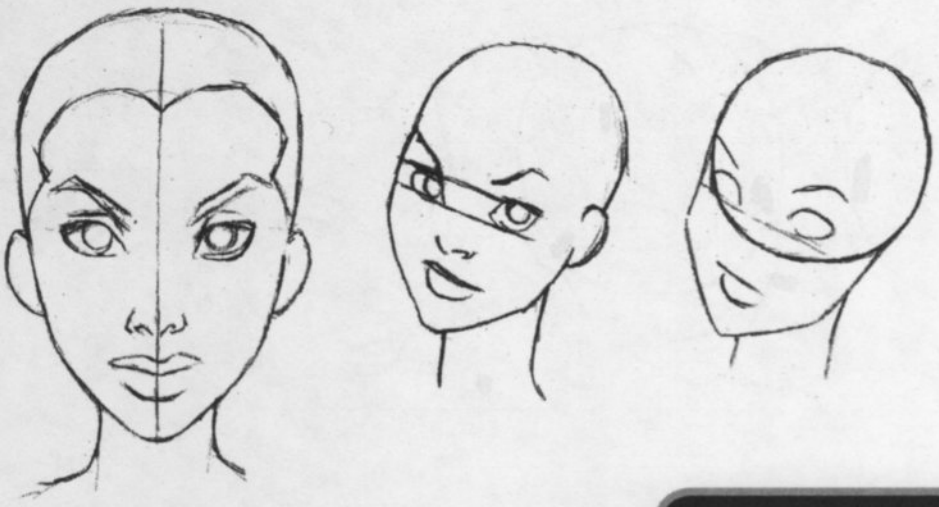
El perfil realista tiene la nariz larga; los ojos chicos, etcétera. Todos los seres humanos tenemos características similares, pero puedes reconocer un perfil de otro. Observa y enumera las diferencias entre estos otros perfiles de tipo manga.



En las cabezas de tipo americano sucede de manera contraria. En éstas el cráneo es muy pequeño, los ojos están situados por encima de la línea central que mide la altura del rostro, la nariz es pequeña pero mucho más grande que la nariz en el estilo manga, la boca queda muy abajo en el rostro, la barbilla es muy puntiaguda y los ojos son regularmente grandes.

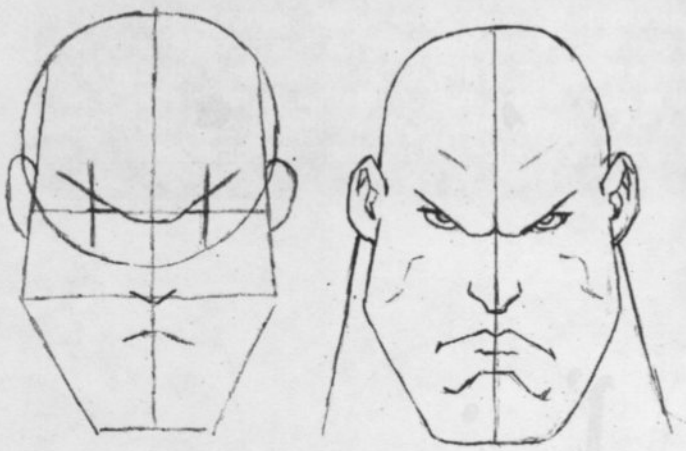


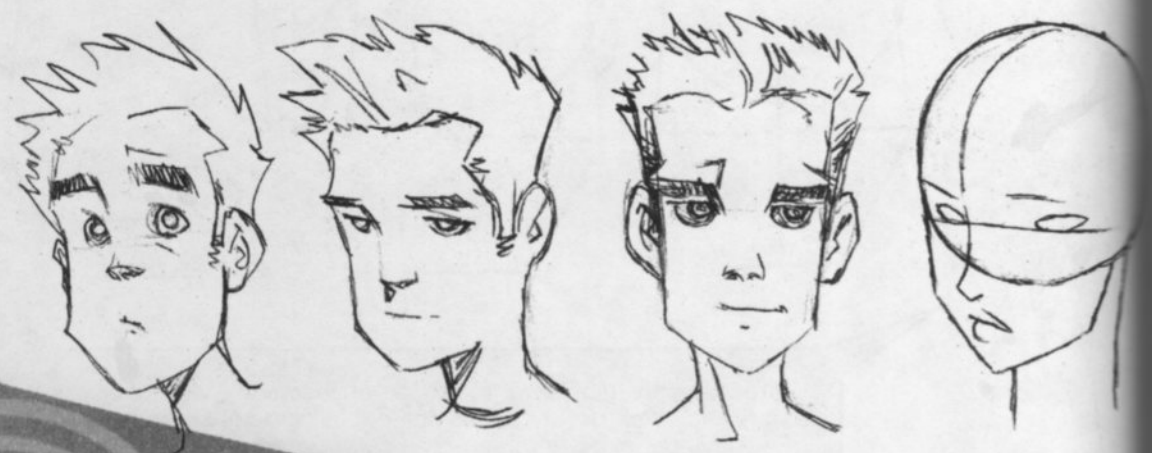
Los pasos para dibujar el rostro de un personaje de cómic americano están desarrollados abajo. Las características son muy similares al de la mujer. En este estilo en particular (el estilo de Madureira) las orejas son muy pequeñas.

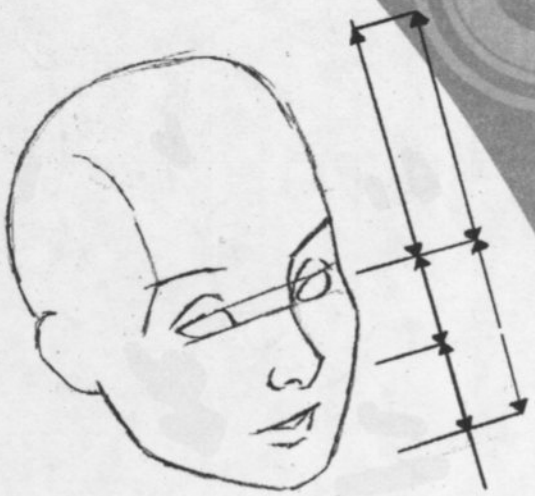


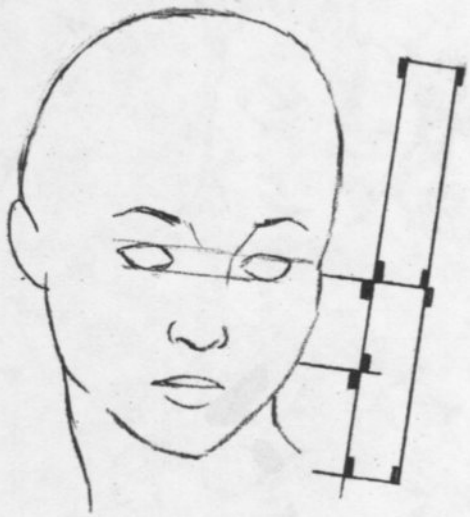
Aquí otros ejemplos de lo mismo. El estilo americano se parece más al realista que el manga, pero esto no quiere decir que lo sea mucho. El estilo americano es una deformidad con respecto al origen.

Un estilo como el de Humberto Ramos, entre otros, tiene características de ambos estilos, como puede comprobarse en los rostros que aparecen abajo.





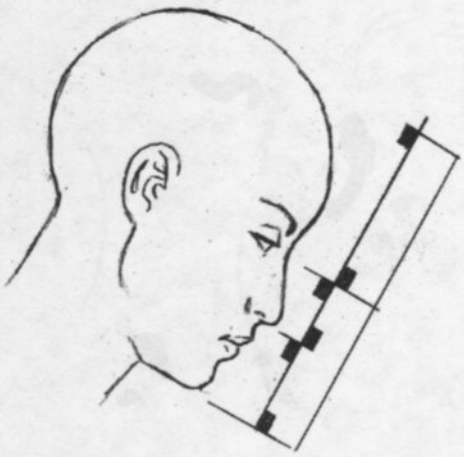


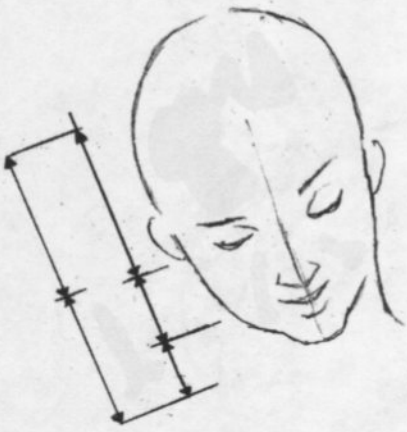


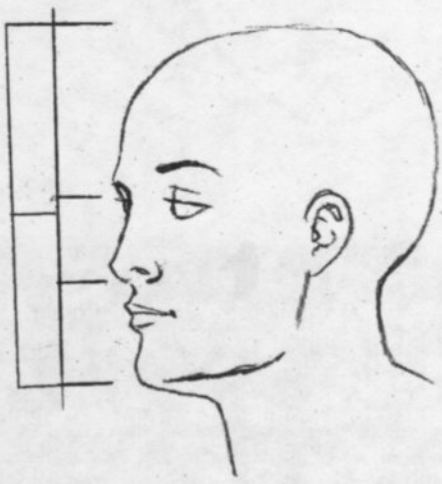
El estilo es algo que siempre ha existido. Quizá pensemos que los que dibujan tipo realista no tienen estilo, pero aun los que intentan retratar la realidad tienden a algún estilo por imitar cierto ideal.

Estas caras corresponden a un pintor manierista del siglo XVIII. Tiende a hacer los ojos grandes, la nariz larga y recta y la boca chica, y así dibuja todas sus mujeres. Éstas se distinguen más por su ropaje que por su fisonomía, y aunque ahora, dos siglos después no nos lo parezca, en ese tiempo el estilo en las mujeres era un tanto robusto, por lo cual el autor dibujaba de acuerdo con ese ideal de belleza.

Toma en cuenta las acotaciones que marcan los ojos a la mitad del rostro, tal como debe dibujarse un rostro realista.







ESTILIZAR ES IR UN PASO MÁS ALLÁ

Los brazos que aquí ves han sido dibujados con una intención ligeramente diferente cada uno. El estilo tiene que ver con la intención. Todo dibujo figurativo parte de la figura humana natural, pero ha variado según la intención. En algún tiempo la intención era retratar la figura lo más fiel posible al modelo, como una foto. A veces lo es caricaturizar la figura que se vea graciosa, bonita o muy impresionante. Cuando se tiene una intención definida, muchos hacen la tarea de llevar cada vez más allá una intención dada.

Por ejemplo, tenemos este caballero cisne. Su armadura es una vestidura que lo cubre pero también tiene un valor estético.

La manera como exageramos esto es haciendo que la armadura cubra más, y se haga más grande y más compleja; es "el paso que sigue" por así decirlo.

1.- Este otro ejemplo es muy claro. Al principio nuestra intención es dibujar un personaje loco, desquiciado y contento en su demencia, a punto de deleitarse en su mal quehacer.

2.- Comenzamos con un trazo que luego afinamos. Decidimos que se puede hacer ver más desquiciado por lo que hacemos un segundo paso, con la boca y los ojos más abiertos, etcétera.

3.- Podríamos quedarnos ahí y estaríamos satisfechos, pero decidimos hacer un paso más exagerando cada característica del dibujo anterior.

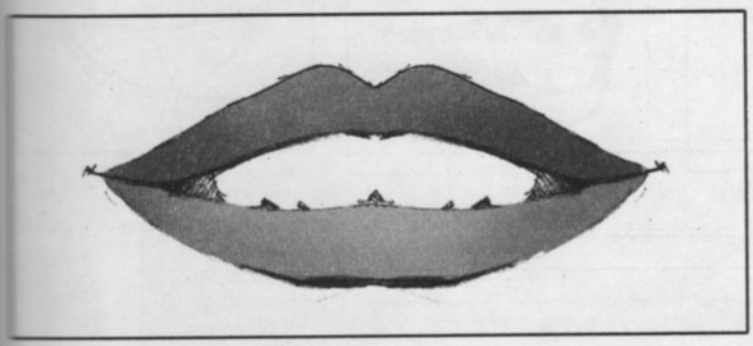
4.- Quizás aun podríamos hacer un cuarto paso, pero la idea está clara: estilizar es tratar de ir un paso más allá.

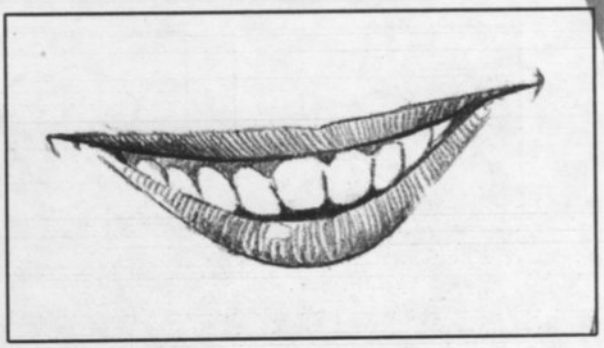
1

2

3

4

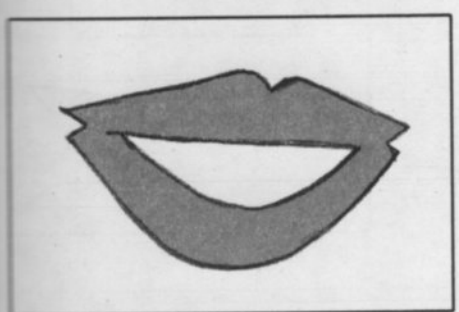


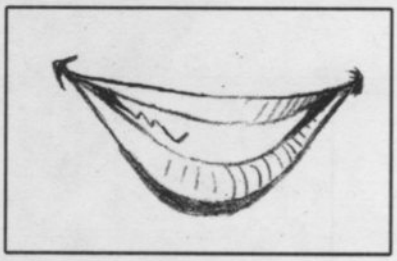


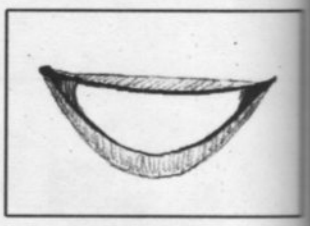
Sin importar el estilo de sonrisa que dibujemos, todas parten de la boca realista. Por lo general es conveniente no dibujar las líneas entre los dientes como lo puedes ver en la primera boca.

En la segunda boca, si dibujamos las líneas entre los dientes se podría decir que es más real que la primera. Incluso dibujamos las pequeñas arrugas que hay en los labios.

La tercera boca tiene un estilo más cercano al diseño. Bocas como éstas se usan en el estilo americano. No se dibujan los bordes de la boca porque en ocasiones esa parte está menos sombreada.



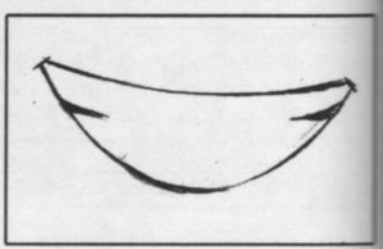


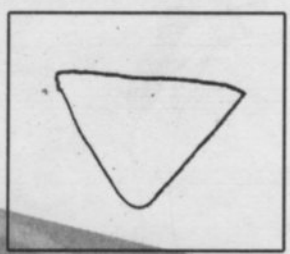


En las tres bocas de la parte de arriba seguimos dibujando los labios. Estos estilos de bocas son usados por diferentes artistas. Los dos primeros son estilo americano, mientras que la tercera boca es de un artista japonés, donde los labios se ven más delgados.

Las dos bocas de en medio simulan los labios, pero no los dibujamos.

En las bocas de la parte de abajo ya no dibujamos los labios. Generalmente las bocas tipo manga son similares a éstas, pero bastante simplificadas.





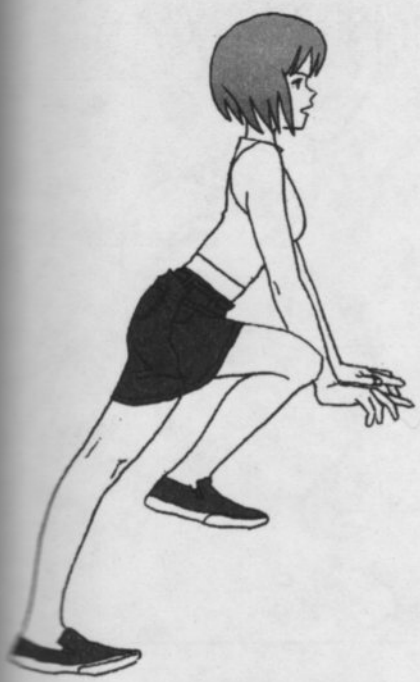
Generalmente tratar de combinar directamente dos estilos diferentes no es una buena idea. Observa cómo a una cara manga intentamos colocarle una sonrisa realista. Como te darás cuenta el resultado es desastroso.

Le colocamos una boca como las que dibuja Masakazu Katsura, a la que no dibuja la parte de en medio simulando brillos en los labios.

Puedes revisar en todo tipo de imágenes buscando diferentes estilos de cualquier elemento del rostro, por ejemplo, en las orejas.

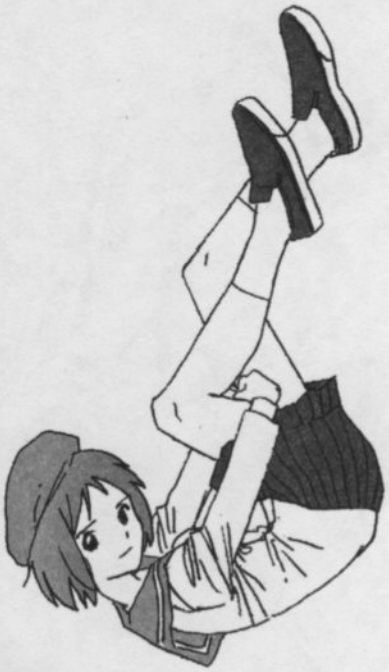
No todos los dibujantes comienzan un dibujo siguiendo pasos, como dibujar primero el esqueleto o simplemente basarse en palitos y bolitas, sino que al dominar ya las bases proporcionales y anatómicas, dibujan la figura directamente a su página. Éste es el caso de este dibujo. A partir de un trazo rápido (en la parte de arriba) se comenzó a dibujar esta figura con un estilo realista.

A partir del dibujo realista de la página anterior dibujamos una figura más estilizada. El dibujo tipo americano es muy cercano a la figura realista, por lo que la estilización se logra sólo enfatizando algunos aspectos. El estilo americano usa la figura realista, y valiéndose de medios como la tinta o sombras muy exageradas logra un estilo impresionante.



Éste es otro ejemplo de cómo, a partir de dibujos realistas, podemos trazar sin muchas líneas una figura con estilo americano.

El estilo americano explota muy bien la figura realista para hacerla ver más espectacular.



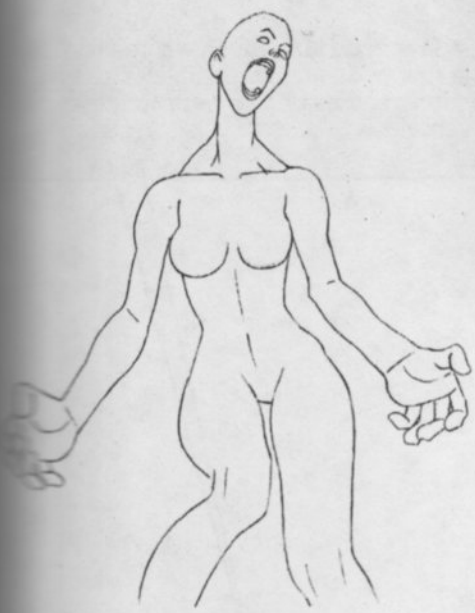
Los dibujantes del estilo americano detallan el lápiz, hasta el extremo de que el trazo se vea idéntico a como se verá el trabajo entintado. Por ello el trazo del lápiz es sumamente limpio y las líneas deben tener un excelente pulso.

Dibujar en estilo americano es definir la figura, desde el trazo, con líneas muy perfectas, puliendo el pulso hasta que la gente que lo vea no sepa si dibujaste a pulso o usando plantillas.

Éste es el resultado de dibujar un trazo tan bien acabado. La tinta respeta todos los detalles del trazo. No inventa ni siquiera los gruesos y delgados en las líneas, sino que toma al trazo como regla absoluta. Quien dibuja el estilo americano respeta el trazo del dibujante.

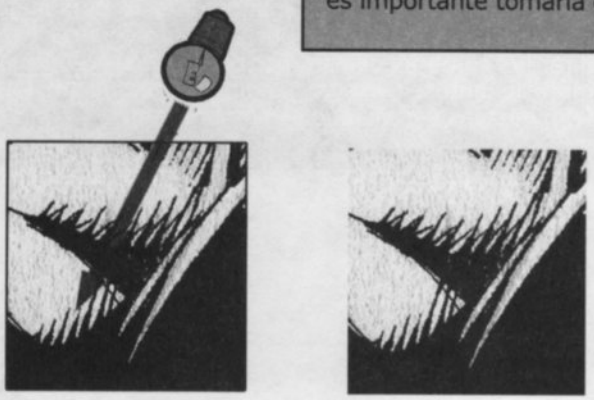
Aunque el estilo americano es muy similar al realista de dibujo, sí busca exagerar los elementos que en cada caso le parezca conveniente.

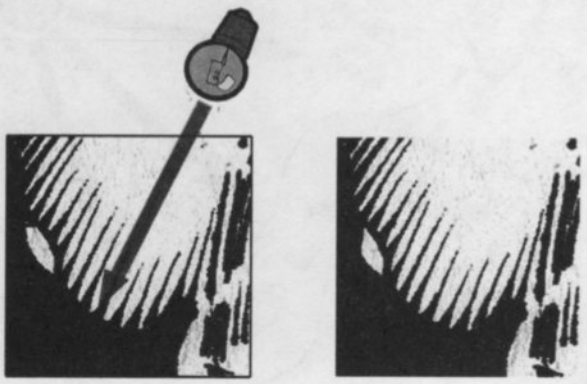
En este caso exageramos el largo del cuello, el tamaño de la boca y de las manos de este personaje. En el estilo americano se busca con frecuencia exagerar las sombras del cuerpo, para que se vean más impresionantes. Observa cómo a partir de un foco definimos las aéreas que se sombrearán.

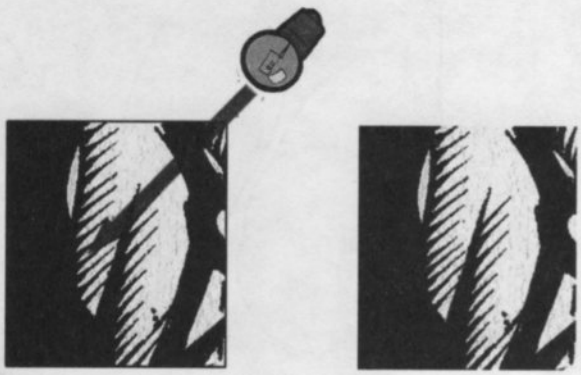


La tinta del estilo americano busca medios tonos a partir de líne
que terminan en puntas (los medios tonos son las diferentes esca
de grises que tiene un dibujo).

El estilo americano respeta la fuente de luz. Observa cómo las líne
punteadas se dirigen hacia la fuente de luz; son paralelas a la dire
ción con que la luz los golpea. Esto no es una regla absoluta, pero
es importante tomarla en cuenta.

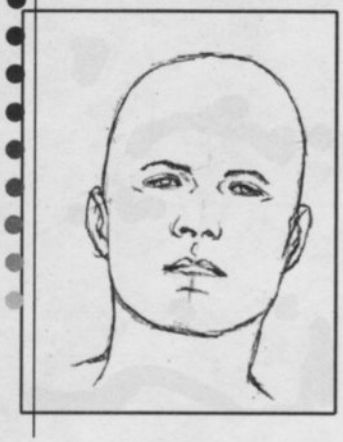


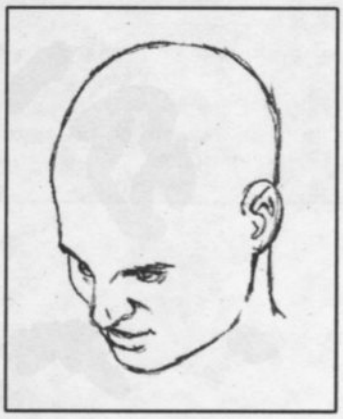




El estilo americano busca exagerar las sombras, las expresiones, algunos aspectos anatómicos, y todo lo que esté a su alcance, para que el dibujo terminado se vea más impresionante.

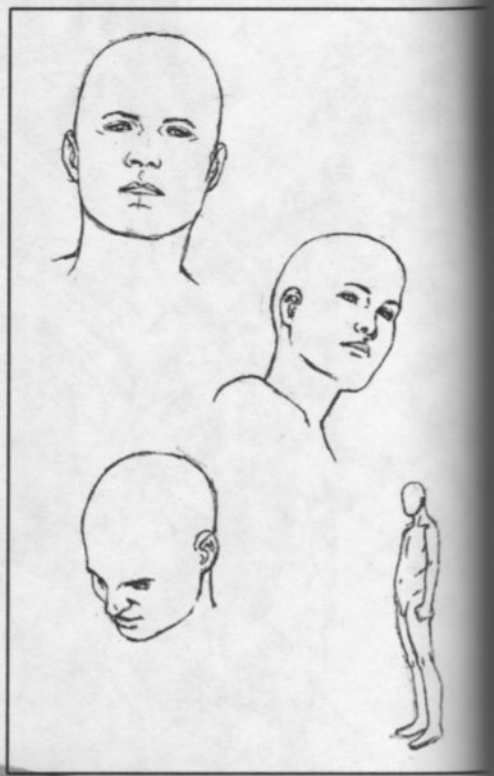
En el estilo americano el contraste entre el blanco y el negro hace que un dibujo se vea mejor, por esto se busca manejar sombras exageradas como las que se aplican en esta figura.





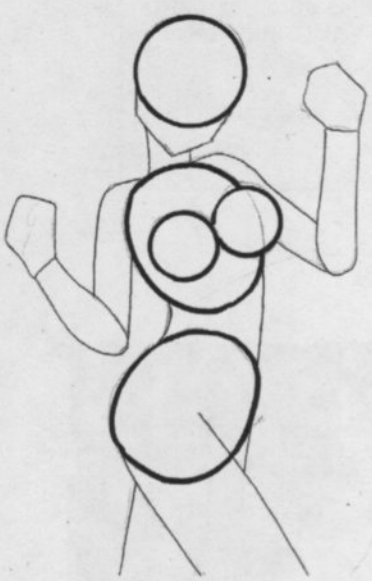
Como lo hemos estado mencionando, el estilo americano usa figuras realistas de las que parte para dibujar cosas más impresionantes. A partir de estas tres caras, y la figura realista completa de la parte de arriba, haremos una ilustración.

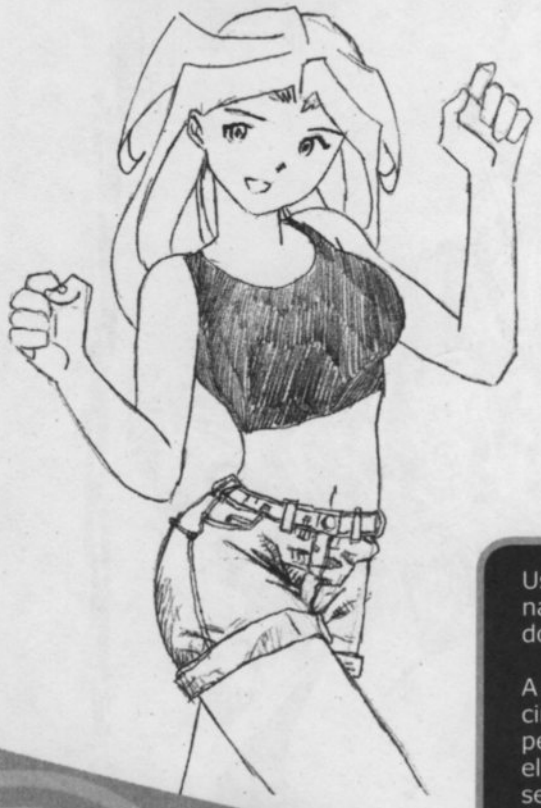
Acomodamos cada una de las tras cabezas, y la figura completa en lugares y tamaños diferentes. En el estilo americano se aprovecharán estos rostros para tener un dibujo terminado lo más impresionante posible.

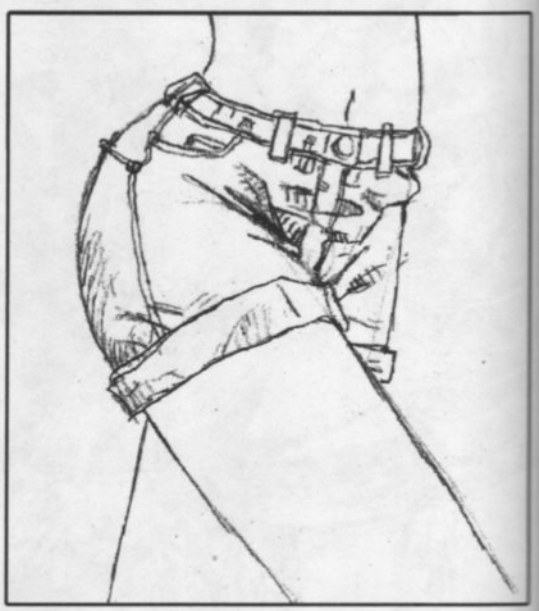


En este dibujo exageramos las sombras de los rostros. Como lo mencionamos antes, en el dibujo americano se exageran las sombras para hacer un contraste entre el negro y el blanco; todo contraste impresiona al ojo.

Hemos estudiado sombras de rostro como éstas en ediciones anteriores de esta publicación, *DibujArte Book*.



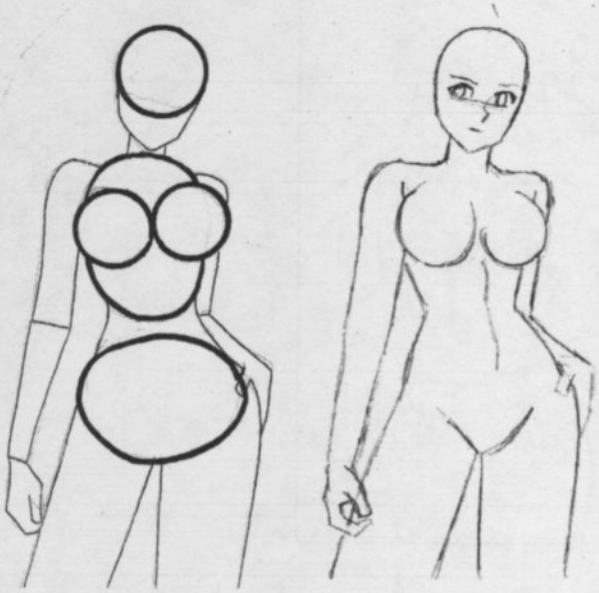




Usamos una figura como la que estudiamos en páginas anteriores. Su sistema es fácil de simplificar usando círculos y elipses.

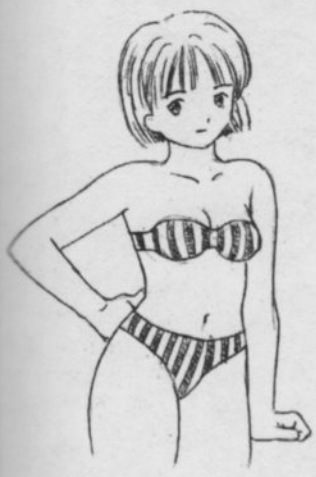
A este dibujo manga le colocamos ropa realista, es decir, el short está dibujado en estilo meramente realista, pero no se nota porque se ve bien. Si sólo observamos el aérea del short podríamos decir sin mucha duda que se trata de un dibujo realista y no manga.

La ropa puede cambiar la apariencia de una figura. Esta figura (que vimos anteriormente) tiene características voluptuosas. Pero si le dibujamos ropas que no exaltan estas formas voluptuosas, la apariencia de esta figura puede ser más normal. O como en este caso, esta figura puede lucir más inocente por así decirlo



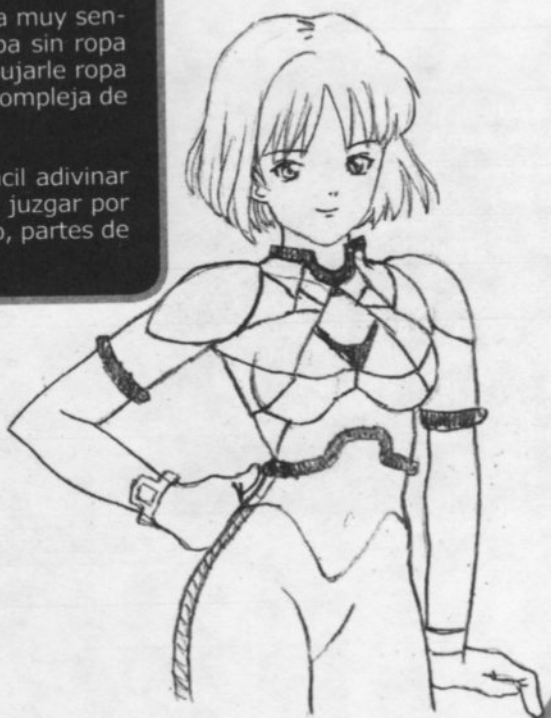
La ropa también puede acercarnos a un estilo diferente. Por ejemplo, si vestimos a un personaje estilo manga con el disfraz de Batman, irremediablemente llegará a nuestra mente este personaje americano.

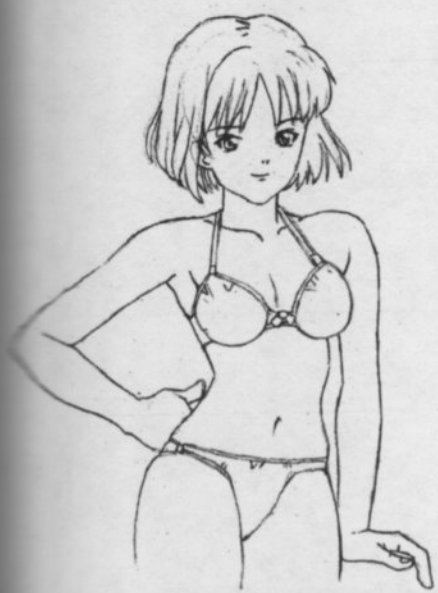
A este personaje con una anatomía bastante adulta le dibujamos ropas similares a las de un personaje de Masakazu Katsura. De este modo logramos que se parezca a este personaje, aunque las formas del cuerpo son bastante diferentes.



ropa bien trabajada puede hacer que una figura muy sen-lla se vea más real. La figura de la parte de arriba sin ropa uede pasar por una figura muy simple, pero al dibujarle ropa on más detalle hace parecer que la figura es más compleja de que realmente es.

atuendo nos acerca más a este personaje. Es fácil adivinar é es lo que hace la figura de la parte de abajo a juzgar por atuendo; así enfatizamos, por medio del atuendo, partes de personalidad de un personaje.

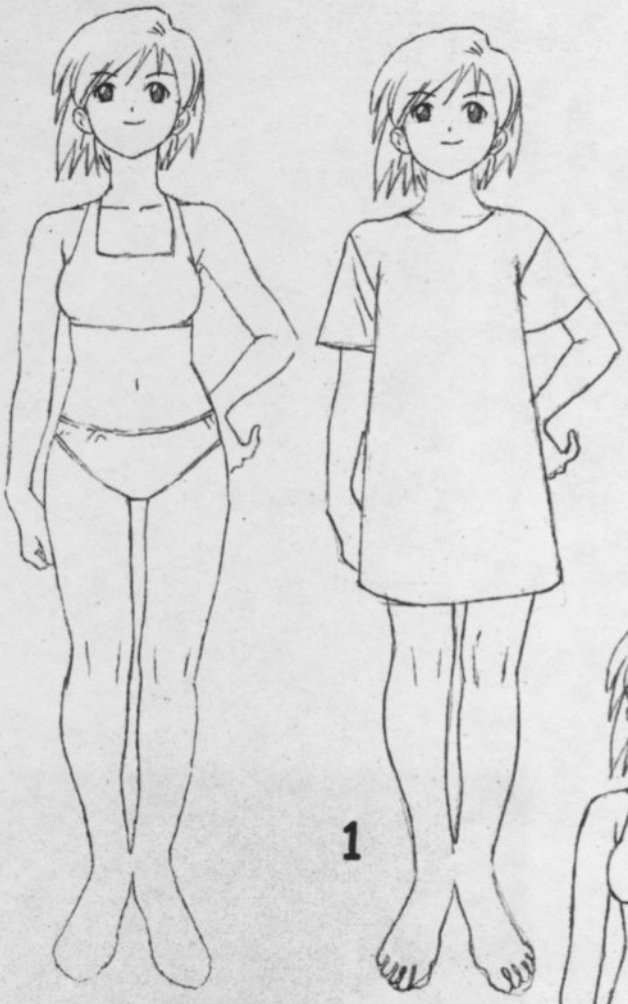




Un atuendo serio también hace que veamos diferente a un personaje. En este caso (figura de arriba), al dibujar ropas serias nos olvidamos un poco de sus curvas pronunciadas.

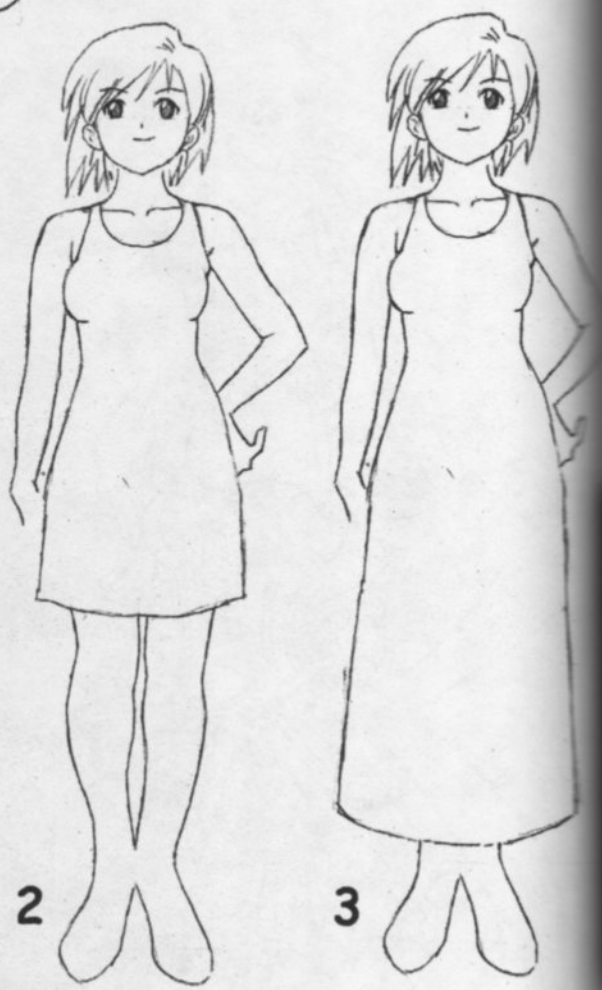
Dibujamos la figura de Sadamoto con el atuendo que comúnmente usa. De inmediato la reconocemos, pero si le cambiamos la ropa puede llevarnos a pensar en otro estilo de dibujo.

Dibujamos ahora la misma figura de la página anterior, pero copiamos la ropa de un personaje con una estilización muy diferente. Por sólo la ropa, la estilización del dibujo se encuentra entre la figura original y la segunda.



1

En la figura 1 la ropa hace que se pierda la forma del cuerpo. Es decir, no se ve la cintura ni los hombros, pero las líneas rectas le dan cierto estilo.



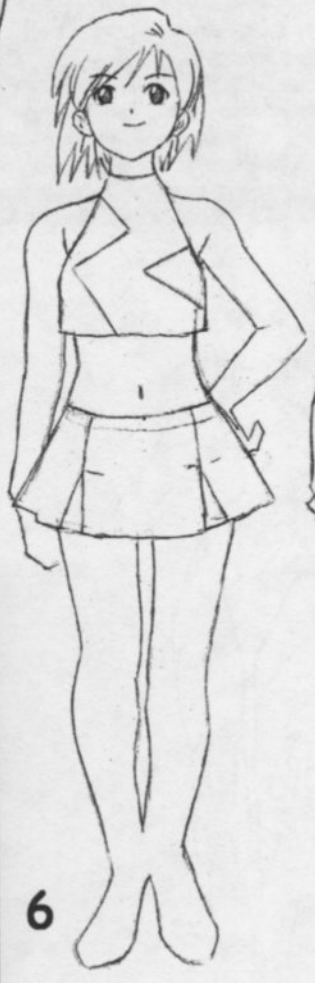
2

3

En la figura 2 la ropa sí enfatiza la forma del cuerpo. En la 3, que es muy similar a la 2, se pierde un poco el largo de los pies; sin embargo, se logra estilizar el largo total del cuerpo. Un vestido así de largo hace ver a una figura más alta.

4

5



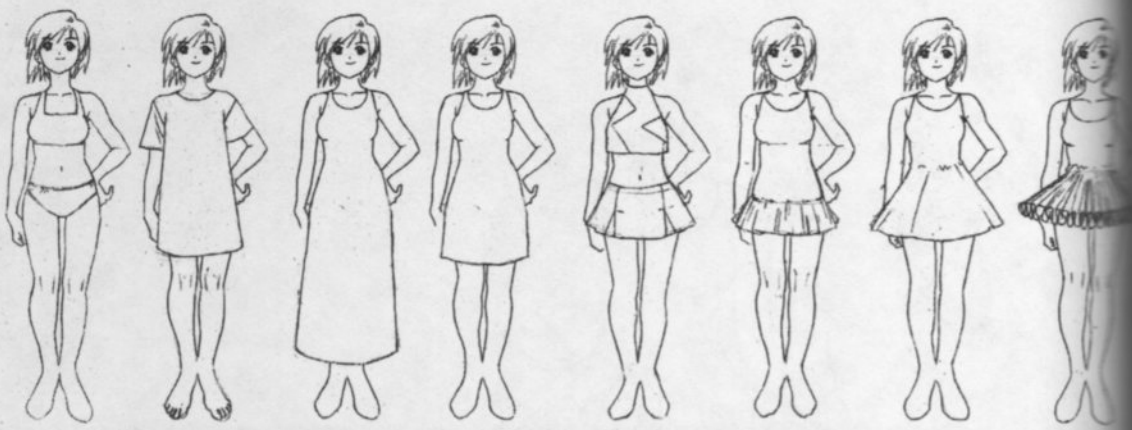
6

7

En la figura 4 se estiliza el largo de los pies, pues se dejan ver más, y el vestido abierto hace lucir la figura con una cadera más prominente.

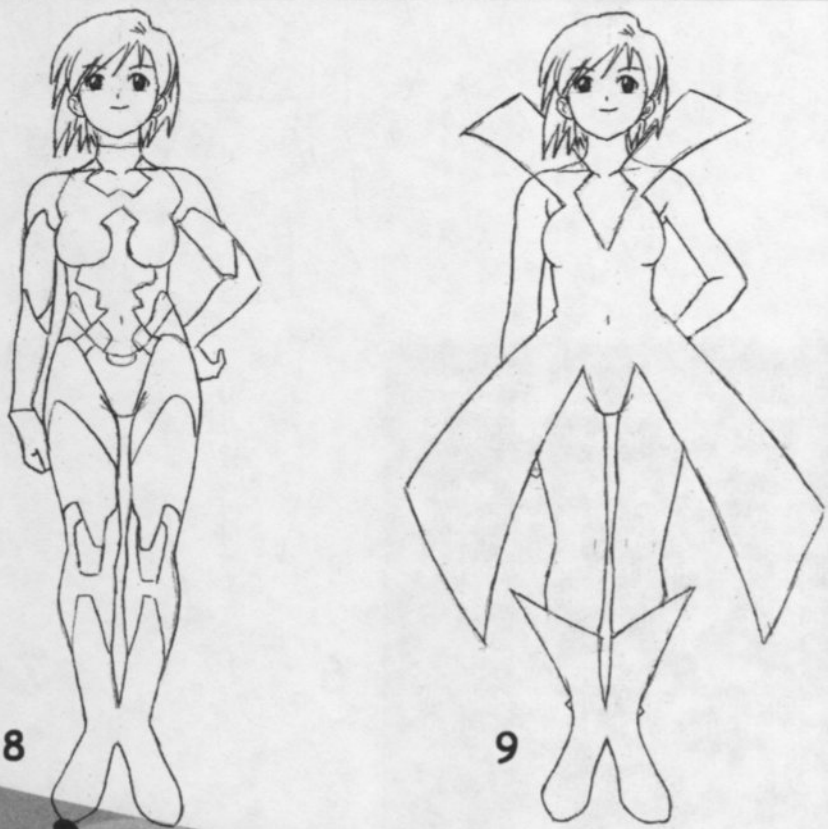
La figura 5 es igual a la 4, pero más exagerada. Los pies se ven más largos por hacer la falda más corta, y se exagera más la cadera porque la falda está más abierta. También se resaltiza la cintura porque la falda (que se va abriendo) parte de ese punto.

En la figura 7 hacemos que se pierda un poco la cintura, porque la línea del principio de la falda está muy por de bajo de la cintura. Esto no sucede en la figura 6, pues la línea del principio de la falda está bajo el ombligo.



Otra forma en cómo la ropa estiliza es siguiendo la forma del cuerpo. En la figura 8, aunque todo el cuerpo está cubierto, se estiliza la figura por seguir la forma del cuerpo, al cual sólo se le añaden líneas que siguen las formas anatómicas para proponer el diseño del traje.

La ropa de la figura 9 se hizo a partir de la idea de una letra "X". Este tipo de estilización es contraria a la de la 8, pues tratamos de que la ropa salga lo más posible de las formas del cuerpo; sin embargo, seguimos enfatizando la cintura haciendo que los cambios de la ropa salgan de este punto.

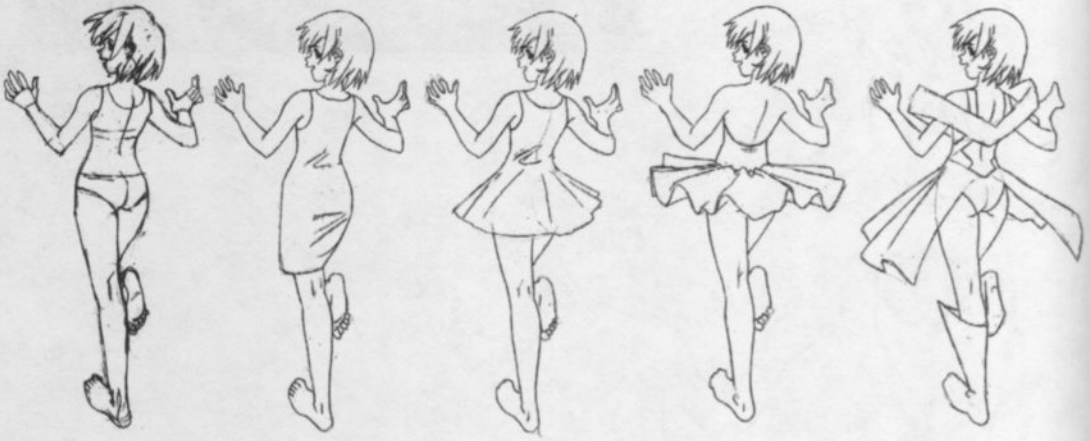


8

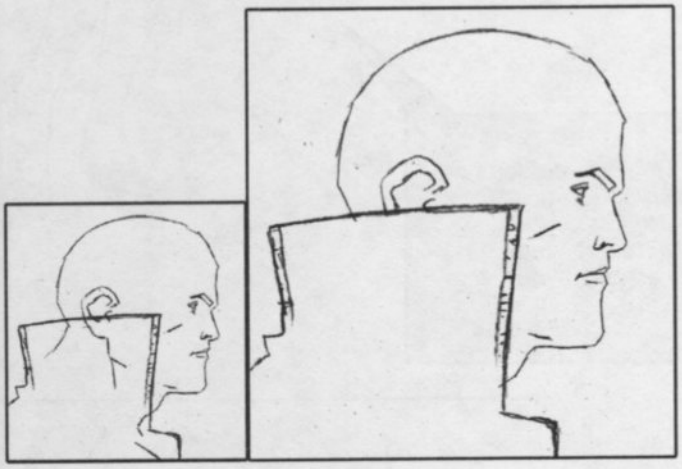
9

En esta vista de espaldas también es evidente cómo la ropa estiliza la forma del cuerpo. A la figura B se le ven los pies más largos, el cuerpo más corto y la cadera más ancha que la figura A, la cual estiliza más la forma del cuerpo que la B.

En la primera figura se logra la estilización al lucir más los pies, lo cual provoca que se vean más largos. Por su parte, en la segunda figura lo que le da estilo es la silueta general con forma de "X", y las formas de la ropa que no son tan comunes.



LA EXAGERACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ROPA ESTILIZA



En este caso exageramos la altura de la parte del cuello de una prenda; sin embargo, se puede alargar hasta límites insospechados. Observa en la figura de abajo hasta qué punto exageramos el cuello de este personaje.

En muchas ocasiones un personaje es reconocible por alguna prenda, la cual está estilizada hasta extremos como éste.

Aquí dibujamos otras vistas del mismo personaje, que se estilizó alargando el cuello de su ropa. Este cuello se presta a un modo oscuro. Por eso lo dibujamos como si fuese una prenda negra, y además, añadimos algunas sombras en el rostro que dan una impresión más lúgubre.

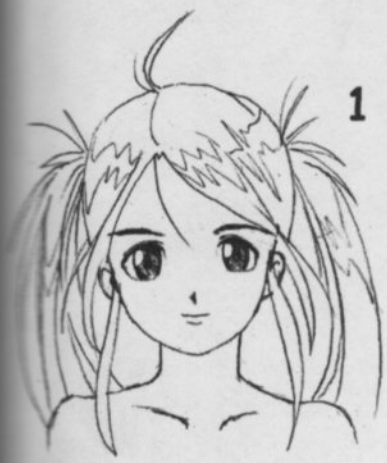
Todo peinado estiliza a un personaje, le dota de una personalidad única. Muchos personajes son fáciles de identificar por su cabello. A través de estas páginas quizá recuerdes a algunos afamados personajes sólo por su cabello.

El peinado 1 es un tanto infantil. Si lo usa un personaje adulto se verá algo descuidado o tonto.

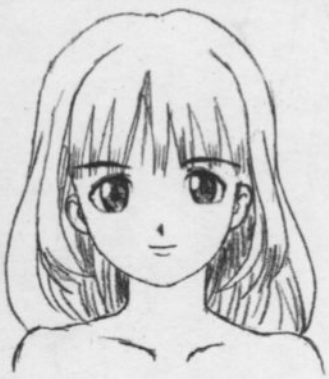
El peinado 2 es bastante común. En éste se busca exagerar el número de cabellos que están tras los oídos, lo que da una impresión de abundancia de cabello.

El peinado 3 nos hace pensar que este personaje es algo moderno y despreocupado.

El peinado 4 seguramente lo recordarás del #18. Él sólo hace que se parezca un poco, aunque la cara es muy diferente. Este peinado da una impresión más ordenada que los anteriores.

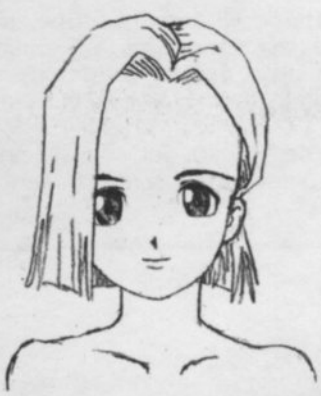


1



2

3



4

5

6

7

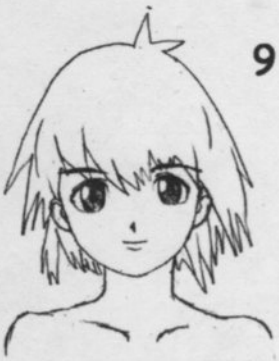
8

El peinado 5 da una impresión algo varonil por lo corto, ideal para personajes con identidad indefinida.

El peinado 6 es aún más infantil que el que dibujamos en la página anterior.

El peinado 7 nos recuerda al personaje de Misado. Es un peinado algo conservador, pues no tiene formas espectaculares; sin embargo, por el peso del personaje de inmediato nos da una impresión quizá más fuerte de lo que nos daría un peinado más espectacular.

El peinado 8 nos recuerda al personaje de Ritsuko. Con sólo el peinado podemos ver a este personaje con una apariencia más infantil.



9

10

11

12

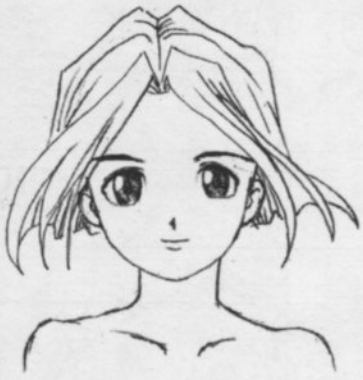
El peinado 9 puede corresponder a un personaje futurista. Todo peinado hecho a base de líneas rectas nos remite a las formas metálicas que generalmente se rigen por líneas rectas.

El peinado 10 da la impresión de ser muy lacio, y el cabello parece ser muy abundante. Personajes que se caracterizan por ser malvados no deben tener este tipo de peinados.

El peinado 11 es común verlo en el estilo manga, pues es clásico de un personaje entre 14 y 16 años.

El peinado 12 se caracteriza por tener muchas líneas en su espesor. Esto, aunado con las curvas que describen los cabellos, dan una impresión de bondad.

13

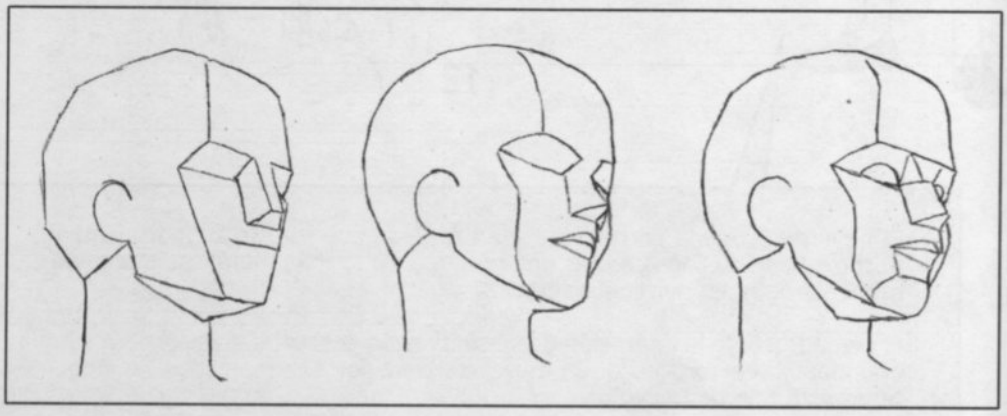


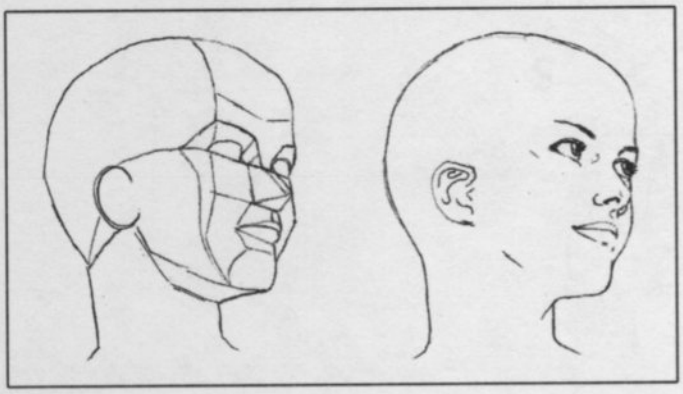
14

El peinado 13 también es muy usado en el estilo manga, y a pesar de lo corto es femenino.

El peinado 14 es una exageración de uno visto páginas atrás. Recuerda que cualquiera de los peinados que hemos visto a través de éstas se puede estilizar exagerándolo.

En la parte de abajo observa las formas de un rostro realista, y cómo pasa de formas simples y geométricas a cada vez más complejas.





0

1

Los peinados realistas se pueden exagerar menos que los tipo manga (si es que deseamos que el peinado se siga viendo realista).

El peinado número 0 casi no tiene actitud alguna. Si acaso, se puede decir que es la carencia de tal, como cuando alguien se acaba de levantar.

El peinado 1, a pesar de las puntas que parecen estar desordenadas, luce bien. Cuando no se dibujan líneas dentro del cabello, éste puede lucir bastante ordenado. Además, lo corto le da actitud.

2

3

4

5

El peinado 2 es un peinado desordenado por excelencia; sin embargo, el desorden es constante, es decir, no está alguna parte peinada y otra despeinada.

El peinado 3 es muy similar a uno de los que vimos anteriormente en la estilización del cabello tipo manga; sin embargo, en este caso lo dibujamos más realista.

El peinado 4 le quita toda impresión femenina a este rostro. Es bueno para mujeres rebeldes y similares.

El peinado 5, por cubrir el rostro, nos da una impresión introvertida. El cabello es como una cueva donde el personaje se esconde.

6

7

8

Los peinados 6, 7 y 8 son similares entre sí: cortos y lacios. Sólo varían un poco en cuanto a lo desordenado o lo largo, dan una impresión moderna y juvenil, quizás un poco rebelde.

9

10

El peinado 9 por su simpleza da una impresión de pureza y sencillez.

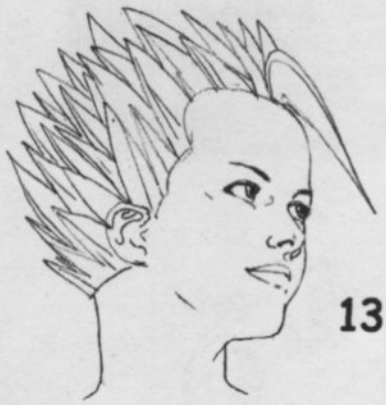
El peinado 10 aumenta bastante el tamaño de la cabeza. Este tipo de peinados puede enfatizar la exuberancia en una mujer.

11

El peinado 11 luce un tanto rebelde. Por lo corto puede ser bueno usarlo para chicas malas.

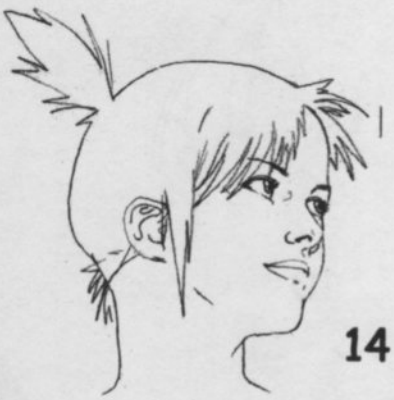
El peinado 12 también luce un tanto rebelde, pero también se puede identificar con un peinado moderno.

12



13

El peinado 13 (el cual es fácil de identificar) va más allá de la rebeldía. Peinados como éste son buenos para hacernos reír o para llevarnos a alguna situación que tenga que ver con el personaje que representa. Si por ejemplo, dibujamos a alguien el peinado de la princesa Leia, seguramente queremos hacer referencia de algún tipo a ese personaje.



14

15

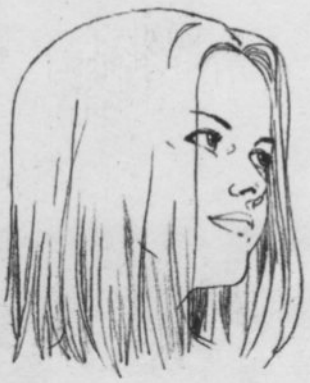
En el peinado 14, si no viéramos la pequeña cola de atrás podría pasar por algo normal. Una irregularidad como ésta nos habla de un peinado que busca llamar la atención.

Del peinado 15 podemos decir que quien lo porte no busca dar una apariencia femenina.

Los peinados 16, 17, y 18 son comunes entre la población. Es decir, el pelo rizado, el largo y voluminoso y el lacio con raya en medio, nos remiten a personajes diferentes, y hasta el rostro parece cambiar por el peinado. Por esto debes variar lo más posible en los peinados de tus personajes.

16

17



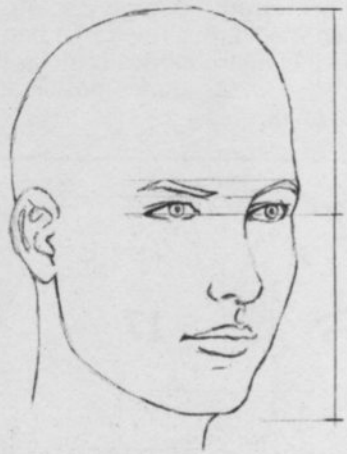
18

El peinado 19 tiene la cualidad de verse en dos capas diferentes. Siempre que se hace algo como esto el peinado se ve interesante y diferente.

19

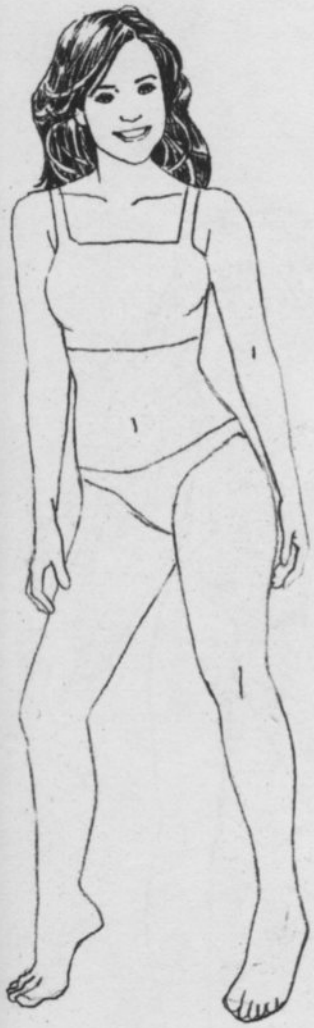
20

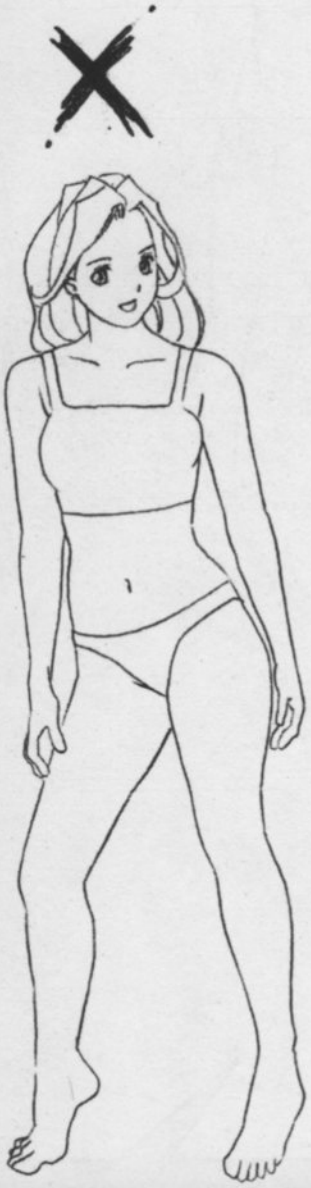
El peinado 20 hace que el rostro incluso cambie de parecer. Si una mujer adquiere este "look", su rostro parece cambiar, pues el cabello estiliza al rostro.



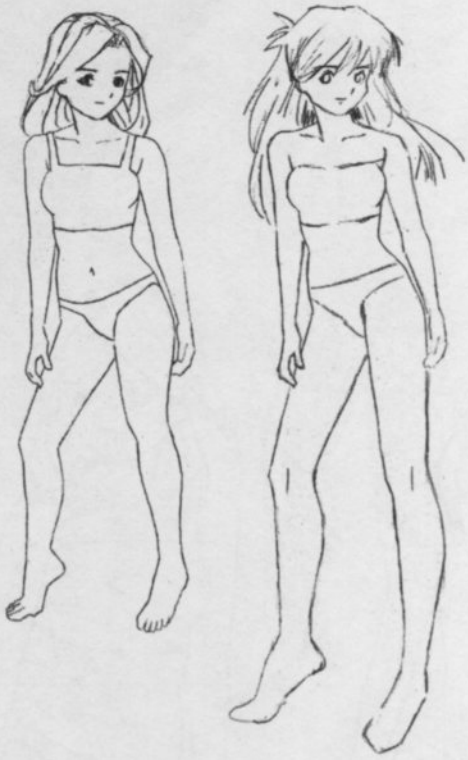
Una forma muy senilla y práctica de estilizar una cara es cambiando la proporción de los elementos del rostro de la manera que nos convenga. En este caso tomamos un rostro realista, al cual le dibujamos los ojos más grandes y la nariz y la boca más pequeñas. Estas tres propiedades caracterizan a la belleza. Es decir, ojos grandes, etcétera. Estos pequeños cambios transforman totalmente la apariencia de este rostro para mejorarlo.

También cambiamos las proporciones del rostro haciendo, en el caso del rostro mejorado, más grande la cabeza con respecto al tamaño del rostro, lo que la estiliza un poco más.



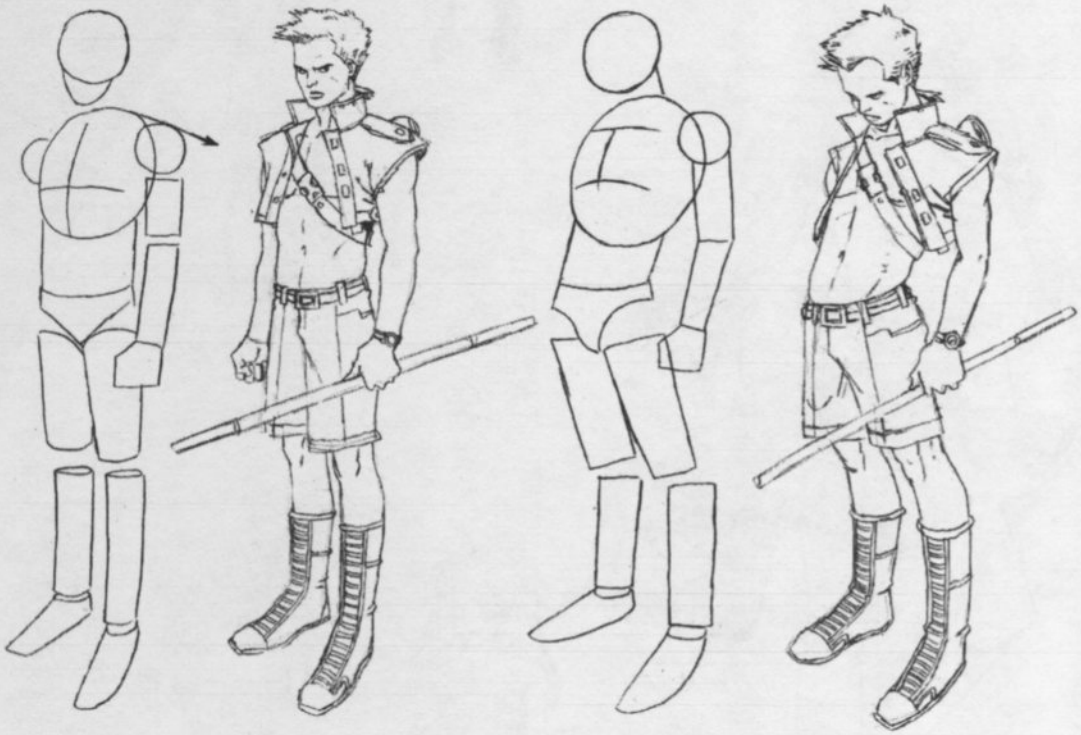


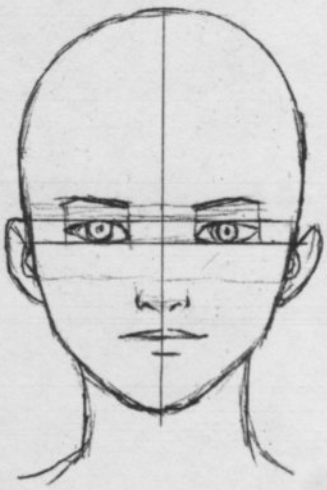
No está del todo mal usar un cuerpo realista para dibujar una ilustración tipo manga; sin embargo, se pueden cometer algunos errores. El más común es dibujar la cabeza del tamaño de la cabeza realista, (el ejemplo con la "X"), pero la cabeza manga es más grande que cualquier cabeza normal. Observa cómo al hacer la cabeza grande nuestro dibujo luce bastante bien.



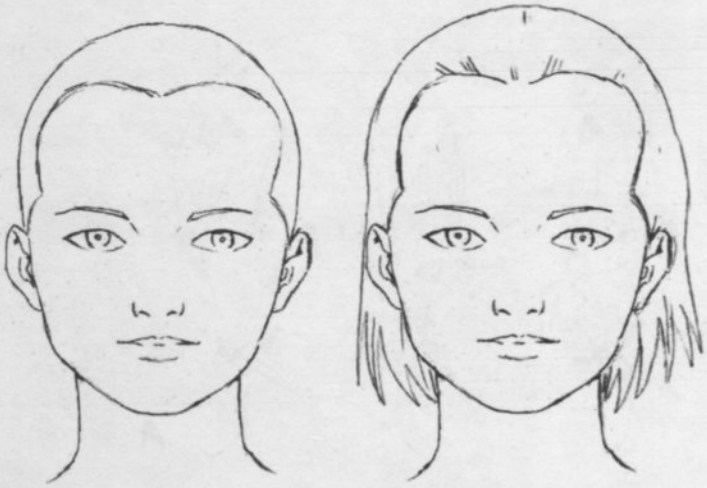
Fue un acierto dibujar la cabeza más grande para que el cuerpo realista diera la apariencia de acoplarse correctamente con la cabeza manga; sin embargo, al ver la figura completa (no como en la página anterior) nos damos cuenta de que los pies lucen muy pequeños, por lo que estilizamos esta figura alargándolos (principalmente las espinillas). Esto provoca incluso que los pies luzcan más delgados, aunque realmente no es así. Después de alargar los pies ahora son las manos las que lucen cortas. Al alargarlas completamos la estilización manga.

Otra forma de lograr la estilización manga a partir de una figura realista es dibujando una más delgada dentro de la realista, después de lo cual también se alargan lo pies. Observa los resultados y no dejes de experimentar.



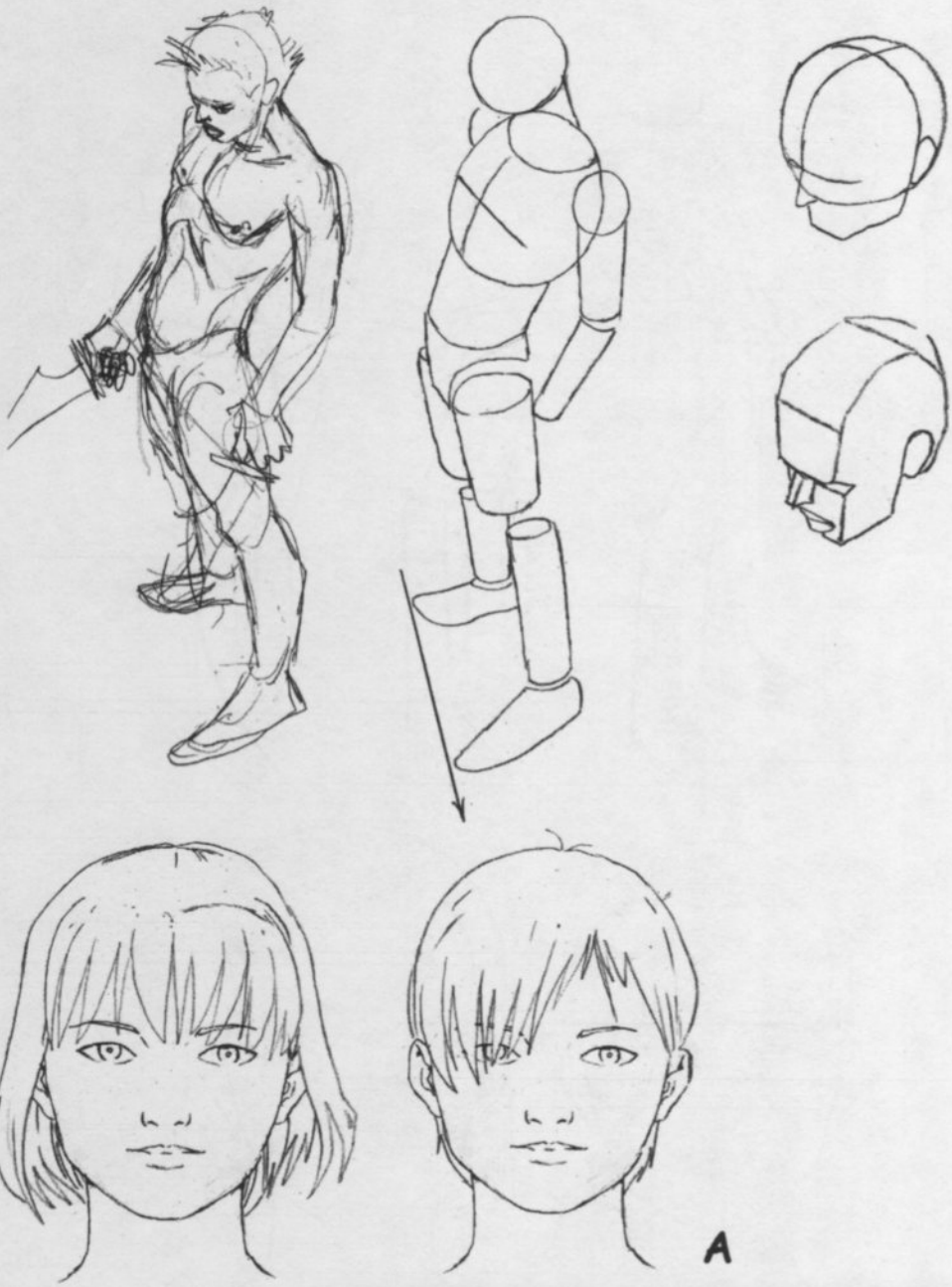


La exageración del movimiento de un personaje lo estiliza, aunque el movimiento sea casi nulo. Tomamos como ejemplo a este personaje, el cual en la primera ilustración tiene una postura bastante rígida (es evidente desde el cuerpo simplificado), y después exageramos su postura dándole una forma más ondulada. Como puedes ver, exagerar su postura estilizo bastante a este personaje.



Ya estilizamos la postura, ahora lo haremos con la anatomía. Hicimos muchos cambios. La figura es en general más delgada, los músculos están más marcados y los pies son más grandes (sólo por mencionar los cambios más notables), incluso exageramos la postura un poco más a fin de estilizar más la figura.

A la cabeza de la parte de abajo le colocamos diferentes peinados buscando estilizarla cada vez más.



Otra forma de estilizar una figura es cambiando la vista en la que la observamos. En este caso cambiamos a una vista más aérea a nuestro personaje, de este modo sin duda se verá más estilizado.

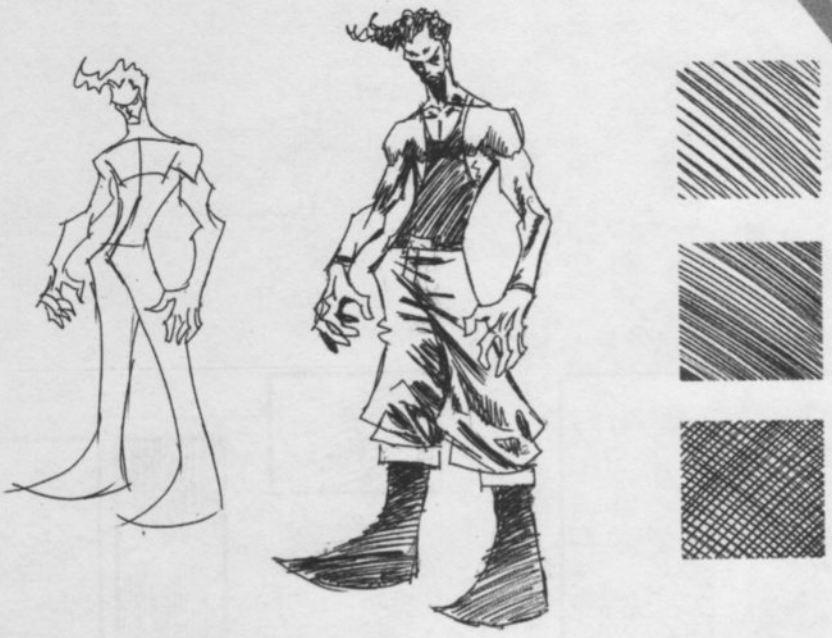
Después de algunos intentos, el peinado de la figura A es el que se ve más estilizado. Una forma de estilizar es hacer muchos intentos, hasta que alguno favorezca más a nuestra figura base.

Después de algunas pruebas, éste fue el resultado de ir exagerando la postura y la perspectiva con que miramos a este personaje.

En cuanto a la cabeza que dibujamos, ya habíamos obtenido un peinado satisfactorio, pero así como cambiamos el ángulo con que veíamos a neutro personaje, también cambiamos en el que vemos a la cabeza. Al cambiar el ángulo mejoró su apariencia, y añadimos además una pantalla detrás de este rostro y algunos otros detalles. Recuerda que en general se puede estilizar más extremamente un dibujo.

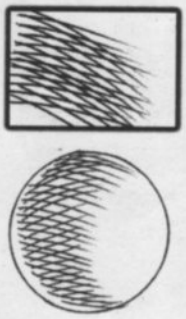
A partir de la figura A nos inspiramos para estilizar aún más la que habíamos estado exagerando. Observa el proceso que seguimos.

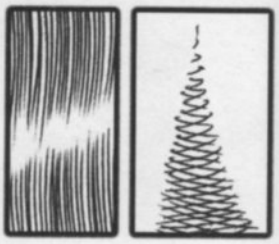
DIBUJO GESTUAL



El dibujo gestual es el que se dibuja pensando más en la expresividad de un dibujo, que en la precisión de éste. Para lograr que el dibujo sea más expresivo que preciso, se dibuja con rapidez, y usando " rayones" se trata de hacerlo sin corregir y sólo pensando en que el dibujo sea lo más expresivo posible. Si se desea hacer tonalidades, se pueden dibujar los "rayones" con una línea más cerrada o bien cruzando líneas.

El dibujo de la figura A se dibujó de manera gestual (de primera impresión), y de aquí lo redibujamos pensando más en la precisión (B).





Las figuras de arriba son otros ejemplos de trazos gestuales; hechos de primera impresión con rapidez y soltura, y pensando primordialmente en la expresividad del dibujo.

Hay otros tipos de líneas que puedes usar para dibujar tonalidades de grises. Observa cómo se logran trazando líneas cruzadas con forma de triángulo, o trazando líneas que simulen la sombra de un círculo. Fíjate cómo aplicamos este tipo de líneas en el dibujo gestual de la parte de abajo.

Tomamos el dibujo gestual de la página anterior y lo limpiamos (A). Tomamos el dibujo gestual como un boceto. Después, basados en este último dibujo, realizamos uno más realista. Observa que es más preciso pero menos expresivo. Puedes variar entre precisión y expresión en un dibujo según lo necesites.

Esperamos que todos los consejos que te compartimos en este libro te hayan sido de utilidad para ver y entender el dibujo de una manera más completa, y que, en consecuencia sepas qué estilo tienen tus dibujos y qué es lo que necesitan para que estén lo más estilizados posible. ¡Hasta la próxima!

DibujArte Book

db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 19
Especial de distintos tipos de dibujo

DIRECTORIO

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo
Esaú e Isaac Escorza

Dirección y Realización de Publicación
Hermanos Escorza

Diseño y Calidad Digital
Julio Alberto Amador Sarabia

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores Valdovinos
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación

VANGUARDIA

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
Marca 1323-0-100 Ext. 103

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Rafael Esquivel
Marca 1323-0-100
Ext. 111
www.vanguardiaeditores.com

DibujArte Book

OCTUBRE 2008